AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 01/00 5. årgang 20. jan.–17. feb. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

WipeOut 2097

– første *rigtige* 3D-spil til Amiga'en

Vi har set på:

The Party 9 • ESCUtil

ISSN 1396-8432 01
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Aminet 34, Zip-filer fra pc til Amiga, Teknik & Elektronik, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Michael L. Andreasen
Morten Skov

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Den Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Velkommen til det nye årtusinde. Man kan så spørge sig selv om der er brug for Amiga'en i dette årtusind.

Har den 'DET'!!!

Ja, selv har jeg valgt at forblive Amiga-ejer. Og jeg har også via arbejde, skole, venner m.m. prøvet andre platforme.

Selvom disse eksperimenter på ingen måde giver mig den samme erfaring som jeg har med Amiga'en vil jeg alligevel sige at de på ingen måde gav mig den frihed som Amiga'en tilbyder mig.

Derfor har Amiga'en for mig en plads i det nye årtusind for jeg kan ikke med min viden om andre platforme se et alternativ.

Nu har man i længere tid ovre i Amerika haft en retssag kørende mod Microsoft som kort og godt går ud på at Microsoft har et monopol som de har misbrugt til at kontrollere computer-markedet med. Nu kan man jo ikke helt sige hvad resultatet bliver, endnu, selvom det ser lidt sort ud for Microsoft, men spørgsmålet er jo også hvad udfaldet kan blive da skaden de har forvoldt er sket.

Nu er det ikke fordi jeg vil beskylde Microsoft for Amiga'ens fald for det synes jeg egentlig at Commodore, Escom og Gateway2000 selv på glimrende vis kunne ordne, helt uden hjælp. Men denne retssag kunne måske bevirke at nogle af de Windows-blinde får kunne få deres øjne op for at der faktisk findes andre muligheder end Windows.

Alt dette er som sagt ikke til at sige noget om endnu og det er jo heller ikke sikkert at det kommer til at have nogen somhelst betydning for os.

Hvem er så de Windows-blinde får? Normalt plejer det at være IT-medarbejdere i forskellige virksomheder som aldrig har hørt om andet end Microsoft eller Windows, men forleden stødte jeg på en pensioneret hippie. Han både fortalte om de stolte hippie-idealer og forsvarede sin Windows-brug med sætningen: "Jaa... men – der findes da ikke andet."

Jeg er sådan set ligeglad med hvad folk bruger af computer-systemer. Jeg har valgt Amiga'en fordi det passer ret godt til mig. Men jeg synes det er vældigt morsomt at høre på moralens vogtere der altid har været mod kapitalen, mod friheds-begrænsinger for individet, er for fri hash osv. og så gladeligt sender penge til Microsoft uden så meget som at undersøge alternativer.

Nok om det. For at runde denne leder af på bedste vis vil jeg igen opfordre jer til at lave anmeldelser af forskellig karakter – og sende det ind til os.

Der er ingen begrænsninger på hvad det kan omhandle – det er da vist også et stykke tid siden vi har fået nogle læserbilleder.

Naturligvis modtager vi noget fra gang til gang. F.eks. havde vi en læseranmeldelse med sidste gang og denne gang er postkassen på to sider.

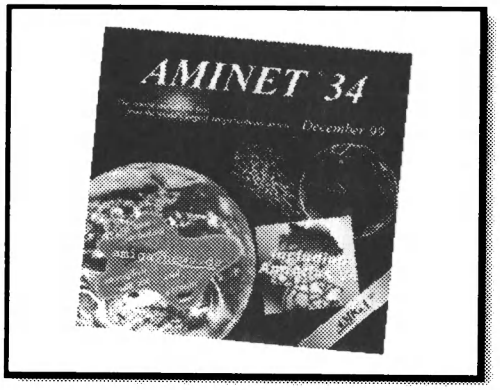
Men bliv nu ved med at sende ind, OK?

jan

Indhold

6

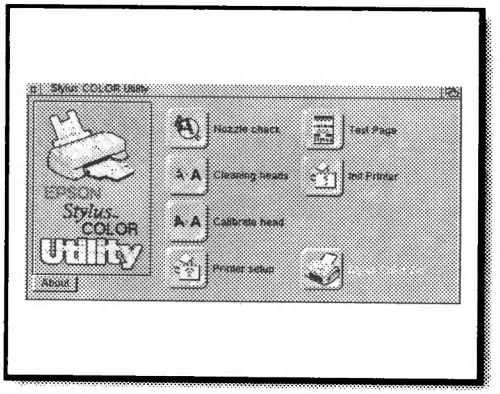
Endnu engang lagde messehallerne i Aars hus til The Party, og vores udsendte medarbejder var selvfølgelig på pletten...



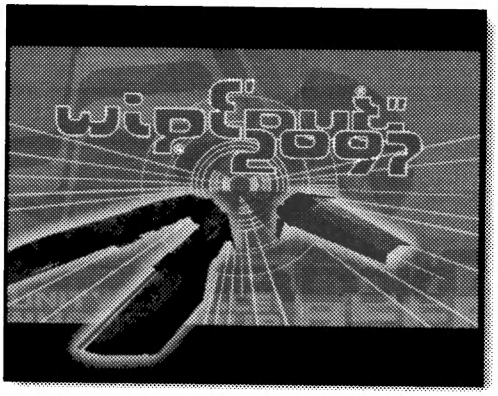
10

Endnu et Amiga Advis, endnu en Aminet-cd, endnu 900 MB software, endnu en anmeldelse...

13



Hvis du har en nyere Epson-printer kan du simpelthen ikke undvære denne utility til at styre printeren med!



25

Så kom det omsider, det fantastiske og længe ventede flyve-racerspil WipeOut 2097, der overgår alt andet (nå ja, næsten da...)

AKTUELT

6 The Party 9
15 Nu er Amiga sat fri!
16 Tankeeksperimentet, del 2

ANMELDELSER

10 Aminet 34
13 ESCUtil

KURSER

22 Can you IMAGINE that, del 25

SPIL

25 WipeOut 2097
28 Spil-bunkeren

ANDET

12 ZIP-filer fra pc til Amiga
20 Index for Amiga Advis 7/99–1/00
21 T&E: Byg en pc-tastatur-adaptor
32 Post-kassen

ANNONCER

Kiwi Multimedia 18–19
Absalon Data 24
Alive Mediasoft 32–33
Kiwi Multimedia 40

Kort Nyt...

Amiga Advis

OS 3.5 Boing Bag 1

■ Under denne overskrift gemmer sig nogle forbedringer til Amiga OS 3.5.

Workbench's listning i tekstmodus (modsat icons only) er forbedret og der er lavet forbedringer ved filmanipulationsfaciliteterne fra rullegardinerne i menubaren.

IPrefs er forbedret. Og så er der kommet et nyt værktøj til manualen der kan bryde denne op så det nu er muligt, hurtigere at finde rundt i den. NicerDocu hedder værktøjet. Med værktøjet kommer en installer der også kopierer dokumentationen til harddisken.

Men ellers er der lavet forbedringer på en mænge programmer. Herunder skal List-kommandoen fra <c>dir nævnes idet dette program kunne rende ind i en endeløs løkke eller rekursion under visse omstændigheder.

Et nyt tilbehør der kan vise animerede iconer på Workbenche'en, AnimatedIcon, er også blevet kréeret.

Prefs-editoren kunne undertiden få maskinen til at gå ned, men dette problem skulle være fjernet. Og problemer med ARexx-porten til WorkBench er ligeledes klaret; den er simpelthen fjernet.

Alt i alt må vi sige at der stadigt bliver taget hånd om køberne af den nye WorkBench, eller OS 3.5 som det jo nu bliver kaldt. HDToolbox er også lavet om så standard blokstørrelsen er 1024 bytes i modsætning til de 512 der hidtil har været gældende.

Vi har meddelelsen fra Amiga Development LLC, og flere oplysninger kan som sædvanligt hentes på

URL: ***www.amiga.de***

Her bringer vi desuden postadressen:

Amiga International Inc.
Robert-Bosch-Straße 11 B
63225 Langen
Deutschland □

Amiga Advis

USB, Universal Serial Bus

■ USB er nu ved at blive udviklet for Amiga i form af et særligt kort.

Mange nye påhit med hensyn til specialkort for modem, harddisk, cdrom, lydkort, find selv på – er designet for en universel seriel bus.

Dette betyder at uanset hvilket operativsystem eller hvilken processor den interne maskine består af, vil denne processor kunne kommunikere med sine omgivelser ved hjælp af denne bus-protokol.

Det kræver en lille smule oversættelse af processorens sprog til bussens sprog og fra eventuelt nye hukommelsesmoduler og lignende til... vice versa.

Firmaet der lover at udvikle dette til Amiga'en er lokaliseret i Tjekiet. Men først når isenkrammet til oversættelsen er færdigudviklet lover de at frembringe noget passende programmel.

Vent og se, kære læsere. □

Amiga Advis

Trogladite Software

■ Under dette navn gemmer sig en/(nogle?) udgivere af et nyt program eller en forbedring af et gammelt.

Det drejer sig om en uninstaller til anvendelse af de scripts der findes som afkast i Commodore Installer's logfiler. Vi har aldrig hørt om programmet før. Nuværende version skulle være 1.0, og den nye så version 1.1+.

Meddelelsen er fundet på en umodereret nyhedsliste, så vi vil bringe hvad vi finder er nøgleordene for en søgning.

Trogsoft
Trogladite Software
GUIm
GUI Architect □

Amiga Advis

CUCUG borte

■ Champaign- Urbana Cumputer Group (CUCUG) har lukket deres hjemmeside for Amiga. De har forudset at Amiga'en er et dødt fænomen og har derfor modstræbende besluttet at lukke nu, i stedet for at hjemmesiden med alle dens spændende og nyttige links ville dø ud af sig selv.

Søgemaskinen Agnes har de designmæssige beskyttelsesrettigheder til og oplyser at en eventuel anvendelse af denne er forbudt.

Det er kun Amiga Web Directory der tilsyneladende nedlægges, men dette siges kun i komplet uvidenhed og kendskab til CUCUG's struktur.

Serveren har eksisteret i over fem år – såvidt vi er informeret i tilknytning til universitetet. Vedligeholderne af siderne kan vel tænkes ikke at være ansat længere, være færdige med uddannelserne osv. Vi må i hvert fald konstatere, med stort savn – at den mest benyttede server for adgang til den Amiga-relaterede del af internettet er borte. □

Amiga Advis

Amigan — St. Louis

■ Vi havde i vores nummer i janur 1999 en omtale af et Amiga-Show som vi den gang mente var lidt af en joke.

Ikke desto mindre bliver succesen gentaget i år, dog ikke med Steve Nagel fra NASA's rumfærger som attraktion. Det er den sjette afholdelse af showet og det går for sig over to døgn.

Sidste år var der 1142 besøgende der lod sig registrere og det var 14% flere end året før. Med vores sans for shows må vi sige at det hedengangne Amiga-blads shows i Odd Fellow-pallæet for år tilbage nok var væsentligt bedre besøgte. Men regnskaberne da var muligvis en smule mindre korrekte. Eller også var de besøgende anonyme og fik ikke tilsendt alskens annoncemateriale senere hen.

Vi ønsker alt muligt held for dette års Amigans i St. Louis, Missouri på Henrik the VIII Hotel der finder sted den første og den anden april i år.

Gid der ikke må være aprilsnar med i spillet.

URL: ***www.amiga-stl.com***

Stande for klubber er særdeles billige i forhold til kommercielle deltagere, men rabat på indgangen er der ikke. □

Amiga Advis

Tastaturadaptor for gamle maskiner

■ Firmaet National Amiga har annonceret at de nu vil producere kort med indgange for nye mus og nye tastaturer. Med andre ord, de har indset at der ingen reservedele er til Amiga'en, så derfor vil de lave et kort hvor man på bagsiden af maskinen kan indstikke de for kommunikationen med maskinen nødvendige enheder, mus og tastatur. De eksisterende stik på kabinettet er jo alligevel ubrugelige når ikke man har noget der virker at stikke i dem. □

Amiga Advis

Nu har vi hørt fra IWin

■ IWin annoncerer at have en løsning for Intel- og MS-DOS-ejere på beddingen.

Lig Cloanto's løsning om hvilken vi har skrevet så meget, så har IWin fundet ud af at placere en Amiga på et kort der passer ind i såkaldte PC-standard-slots, i PCMCIA's samt også USB's.

Man skal bare være indstillet på at købe diverse diskettedrev og harddiske der også passer ind i et standard-Fona-equipment og så har man en Amiga.

I følge IWin behøver man ikke at købe en ny datamaskine. Kortet giver sig selv, og med pakken følger fire operativsystem-demoer af forskellige operativsystemer.

Så kan man selv vælge... □

Amiga Advis

Paul Nolan's Photogenics

■ Paul Nolan forklarer i forbindelse med det sluttelige arbejde på Photogenics v5.0 at han går ud fra nye principper. Programmet er efter Paul Nolan's oplysninger, som vi havde en notits i forbindelse med v4.2 om i vores oktobernummer, afkortet til nu 1 MB hukommelsesforbrug, udover de emner man henter ind i det.

I den anledning var der en tilbudspris på v4.x i december, hvilket jo ikke nu er aktuelt.

Til gengæld forklarer Paul Nolan at hans program nu vil gøre brug af medfølgende biblioteker der ikke gør brug af operativsystemets ditto routiner. Dette skulle, efter Paul Nolan's udsagn, betyde at besværet med porteringen af programmet til forskellige platforme skulle være minimal.

Paul Nolan har haft konsulenter på designet af sin hjemmeside og han takker i den forbindelse Carl Sassenrath for hans REBOL. Nærmere end at have en fuldt designet side skulle REBOL have muliggjort at hans hjemmeside er opgjort i scripts der hver for sig kan ændres kontinuerligt, uden at hele sidens kode skal regenereres for hver gang. Er der nogen af vores læsere der har erfaring med dette er de velkomne til at beskrive disse for andre læsere.

Men Photogenics er ikke længere et program forbeholdt avantgardistiske Amiga-brugere. Også ihændehavere af andre platforme vil nu kunne få glæde af det.

Version 4.3 for Amiga – se selv nærmere på:

URL: ***www.paulnolan.com*** □

Destination: The Party 9

■ *Af Dreyer*

Ja, så skete det igen. Aars blev hjemsøgt af ca. 4.000 computerfreaks fra ind- og udland, der var kommet for at deltage i festen. Messehallerne var fyldt mere op end nogensinde. Skærme og computere, primært pc'ere, dominerede udsigten ud over de mange rækker af borde der var stillet op i de tre haller.

Party inside?

Nu er det sådan, at når der lukkes 4.000 folk med computere eller pc'er ind i et par haller er det ikke ensbetydende med et godt party, god stemning eller ekstra mange og bedre produktioner. Det blev igen bevist, måske tydeligere end nogensinde, her på dette party. Den eneste grund for fåtallet af "rigtige" Scenere til at møde op et sådant sted er at vinde nogen af de enorme pengepræmier der uddeles, men de fleste af disse Scenere synes at prioritere samværet med andre Scenere og den indbyrdes konkurrence grupperne imellem højere, og The Party er ikke længere et party hvor det kan lade sig gøre.

I stedet finder man alskens spillefugle hvoraf nogen tror at party'et er arrangeret kun for at de kan få deres spillelyst styret. Ord som "net-party" og "Quake" hørte man lille Lars med sin fars computer under armen udstøde gennem de grønlige baner af snot der flød langsomt, men sikkert ud af næsen for, efter at have passeret den efterhånden sammenklistrede mund, endte ved hagen, hvorefter det forsvandt i de fodspor som han efterlod sig gennem hallen (overdrivelse fremmer forståelsen...).

Faciliteter?

Det store antal af besøgende med deres computere og skærme medførte en ganske betragtelig varmeudvikling, og hallerne kom hurtigt op på et klima der var passende for Sahara-ørkenens dyreliv, og det synes ikke at hjælpe meget at air-conditioning'en kørte konstant.

Cafeteriet var ikke noget at prale af, men til gengæld var det dyrt. Desuden havde en pølsemand forvildet sig ind i rummet mellem hal to og tre, og det var der en del der havde opdaget. Andre bestilte maden udefra.

Netværket syntes i år at fungere nogenlunde (i hvertfald på overtegnedes computer), også selv om det ikke altid gik lige stærkt. Uheldigvis skete der en beklagelig fejl kort før afstem-

The Party – resultater

(Placering, titel, skaber, point)

Amiga Demo

1	Concrete	Ephidrena	2919
2	Spellbound	Loveboat	2291
3	Rain	The Black Lotus	1993
4	I-Surf	IRIS	1269
5	we love	Replay	948
6	bong	Contraz	914
7	Pleased Work	DDSH	306

Amiga Intro

1	Nonstop	Dual Crew – Shining	1386
2	Offbeat	Loveboat	1048
3	Impossible	Loonies	822
4	Revision	Exploder/Extreme	746
5	Temperamental	Focus Design	644
6	Dive Final Version	Nah-Kolor	532

Wild Demo

1	South Party	Hybris/Nemesis	7970
2	Pawlov	Elitegroup	5150
3	no37	Cromatics	1780

4 Channel Music

1	Blue Trippy Yellow	Jazz/Haujobb	430
2	Right To Be	Kure/RNO	307
3	Yuye	Muffler/Loveboat	302

Multi Channel Music

1	In times of war	oRaNGe/Ostebulen	175
2	Emerald World	Skyrunner	172
3	Gherkins and a Rhubarb	Oxygener/Aardbei ^Superstars	139

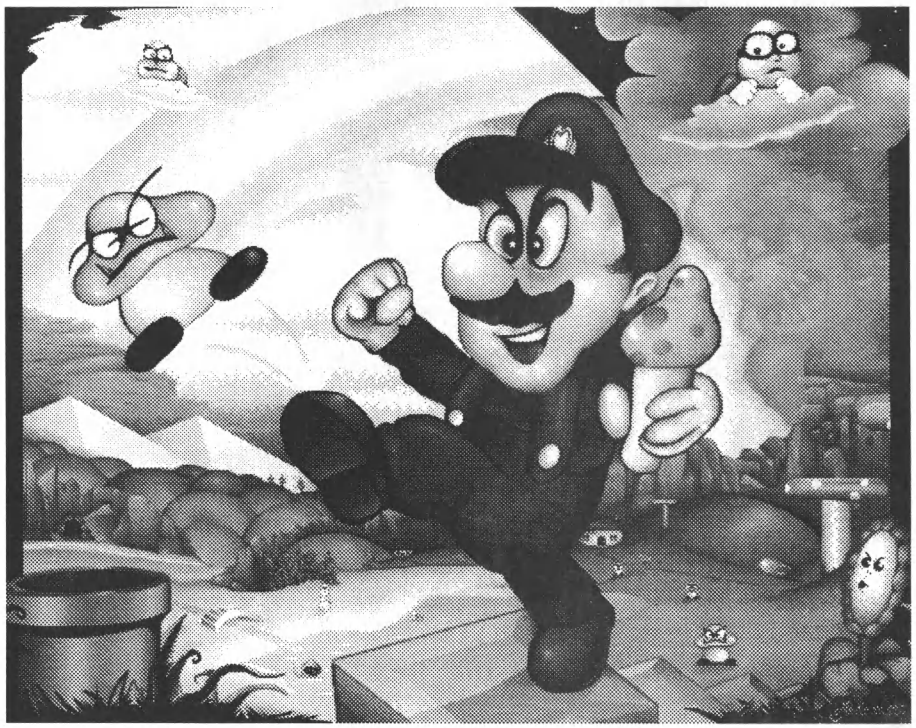
Raytraced Graphics

1	Houston we have an alcohol problem	Adam/Dual Crew – Shining	238
2	Mumin og Neger	Kure/RNO	218
3	Eye	Rob/Camelot	216

Pixel Graphics

1	Color of Autumn	Fashion/Smash Designs	744
2	Ahne pappa	Cyclone/Abyss	234
3	Bee	Fasix/Cromatics	232

Den karakteristiske stil og kvalitet, samt det kendte navn indbragte Cyclone/Abyss 2.-pladsen i pixel-konkurrencen.

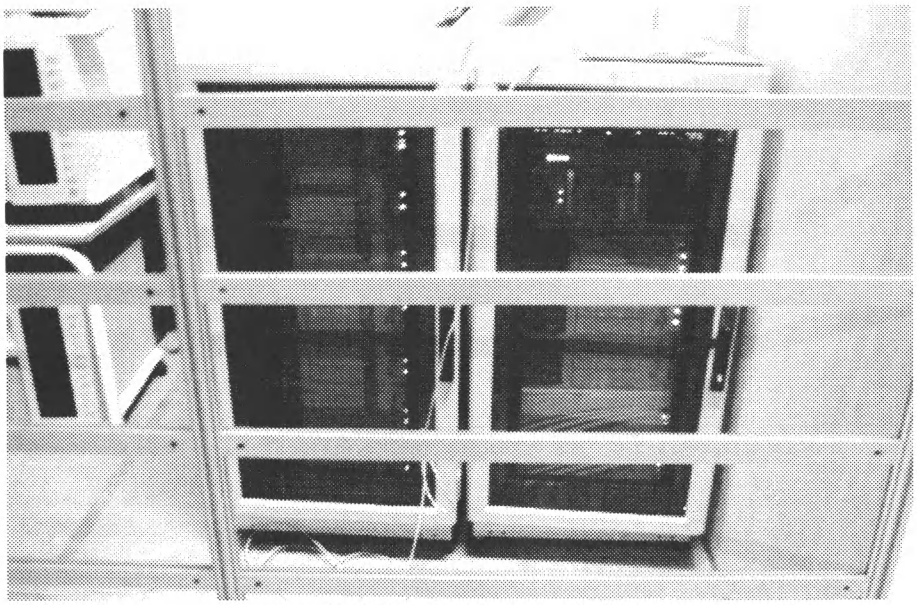


Matarazzo/IRIS f. i 7.-plads for billedet Mario. Nintendo-universet er ret godt ramt.

nings-deadline på den server der skulle stå for at indsamle disse data, hvilket betød at man ikke kunne afgive sine stemmer. Problemet blev dog ordnet og de, der havde samlet nok hæfter med adgangskoder til at stemme, kunne i ro og mag sætte sig foran deres computer og vinde konkurrencerne. Havde man ikke selv adgang til nettet var der stillet en række pc'er op som man kunne benytte sig af (og de virkede oven i købet har jeg hørt!).

Snyd?

De omtalte hæfter fik man når man checkede ind på party'et, og ud over at indeholde diverse oplysninger om begivenheden, så indeholdt det også den omtalte kode som var nødvendig for at stemme. Af en eller anden grund har man ikke taget ved lære af de sidste par Party'er hvor det har været et problem at slette mennesker (og endog pc-ejere) der har stjålet/fået sagesløse hæfter fra små lamere som ikke inter-



En lille interessant ting for teknik-freaks. Serverne (billedet) og strømsikringerne var udstillet bag et gitter i hal 2.

esserer sig en skid for party'et, men kun er der for at spille Quake o.l., samt downloade de sidste nye MP3'er med MTV-"hits" og spille dem ud over hele hallen så alle kunne få glæde af dem (dette var lidt ironisk ment...). Det betyder selvfølgelig at én eller anden sidder og indkasserer en frygtelig masse point, selvom hans produktion suger. Vi andre indkasserer en hovedpine.

Man har svært ved at forstå hvorfor man ikke har kigget på The Gathering hvor alle får udleveret en badge med navn på og en vote-key (kodens officielle navn) på bagsiden.

Spil, spil, spil

Party'et var mere domineret af de før omtalte "Quakere" o.l. end nogensinde, hvilket selvfølgelig effektivt kvalte ethvert forsøg på at piske en partystemning op. Tog man et kig ud over hallerne var det ikke ualmindeligt at op mod 40% af computerne kørte en eller anden Quake-klon, eller viste billeder domineret af damer der ikke har haft råd til tøj (eller hvordan det nu lige hænger sammen). Nej, demoer eller dertil hørende freaks var der ikke mange af, hvilket absolut ikke er en overraskelse efter et støt faldende antal af sådanne besøgende gennem de sidste 3–4 år. Det afspejlede sig også i antallet af demoer i konkurrencen hvor kun syv stillede op, hvilket kun er undergået på det første The Party i 1991 (dengang stillede fire op). Til sammenligning stillede 13 demoer op ved forrige års The Party.

Hvor blev de af?

Spørgsmålet er så om det lave tal kun skyldes de få Scenere, eller om organizernes fascinerende evne til at miste diverse produktioner i cyberspace har spillet nogen rolle. Om den mystiske forsvinden gik ud over nogle demoer vides ikke, men to-tre introer og tre JAVA-demoer forsvandt sporløst, eller deltog af uforklarlige grunde ikke i de respektive konkurrencer.

De produktioner der fik lov til at stille op var af ganske fornuftig kvalitet, og især wilddemo-konkurrencen var jævnt underholdende til trods for at den varede langt over en time. Det er dog tydeligt at videokameraer er blevet hvermands eje, for langt de fleste af demoerne indeholdt store mængder af film og kun få eller ingen computerskabte effekter. Det betyder at der ind imellem slipper noget, der snarere ligner en hjemmevideo uden plot end en demo, ind i konkurrencen og det er lidt ærgerligt – ikke mindst for de der faktisk har brugt tid og kræfter på at lave noget kreativt.

Og under underskriften "hvor blev de af?" er det nok passende lige at nævne det manglende rave i hal 1 (ros til den kvikke organizer der afskaffede dette) og det forsvundne rengøringspersonel (de havde heller ikke gemt sig på toilettet), samt de mange grupper man gik og ikke vidste hvor var fordi de ikke var der (Abyss, Skarla, Haujobb, Oxyron, Scoopex, Spaceballs, Limited Edition, Mellow Chips, Tulou, Artificial People, m.fl.).

Demo and die!?

Den rigtige demo-konkurrence var lidt af en overraskelse. For det første blev den vundet af Ephidrena der godt nok før har bevist at de godt kan lave demoer (f.eks. med en andenplads på The Gathering '99 og en femteplads på forrige års TP), men af en eller anden grund aldrig rigtigt er slået igennem. Måske hænger det sammen med gruppens falskt klingende navn? For kun tre år siden – dvs. på The Party 6 – endte deres demo på en 13.-plads ud af 15... Meget er sket siden da.

Andenpladsen gik til Loveboat, en gruppe som overtegnede må indrømme aldrig rigtigt har kunnet finde ud af hvad er for en størrelse, ud over at dens popularitetsniveau ligger betydeligt

Sådan så det ud når man kiggede ud over hallen.

højere end en gennemsnitlig party-organizers.

Tredje demo, og måske den mest bemærkelsesværdige, blev leveret af ingen ringere end The Black Lotus (!). Alle troede de var døde, og det ikke at vinde den konkurrence de stillede op i er måske også et tegn på at de ikke helt er hvad de var engang. Det var dog heller ikke deres "første"-kodere Equalizer og Offa der stod for demoen denne gang, men Rubberduck der iøvrigt også er en glimrende koder.

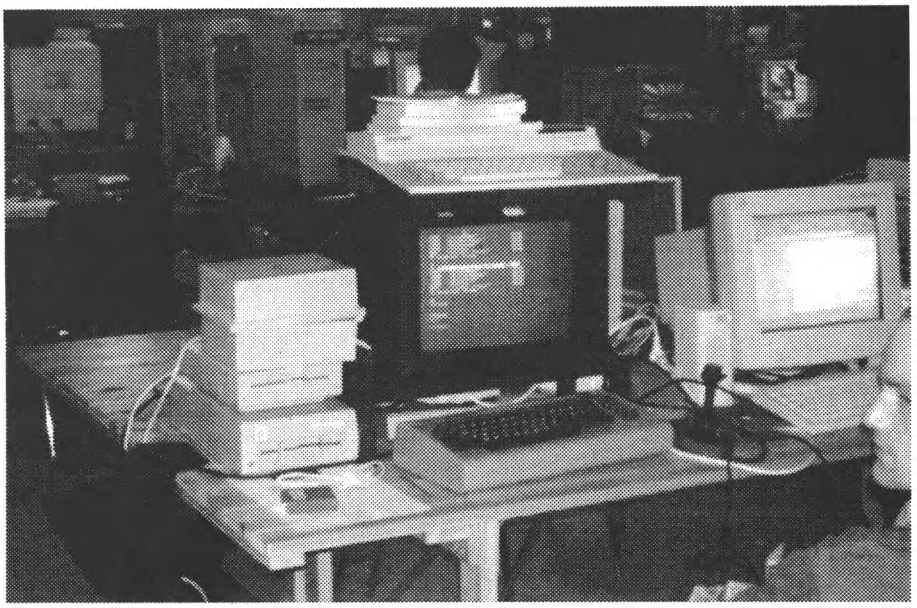
Noget skuffende var det for danske IRIS at de kun opnåede en fjerdeplads og dermed ikke fik æren af at stå på scenen for at blive hyldet, hvilket måske også er lige meget når de fleste af de tilstedeværende ikke engang ved hvorfor der render et par svedige mænd rundt foran storskærmen. Måske er det sluppet ud at Darkhawk havde hjulpet til med designet? ;D

Intro-konkurrencen var en af de bedste jeg ikke har set og samtlige af de seks indleverede introer af god og endog meget god kvalitet. Jeg kan kort nævne ting som syntetisk tale, komplet 3D-engine, en 4k som er stor på en helt anden måde og meget mere. Men hav tålmodighed (gælder også herr Redaktøren :)), for du må lige vente en måneds tid med at få en nærmere beskrivelse af de forskellige produktioner fra party'et i "Demo or Die"-sektionen.

Afslutning

Seancen sluttede traditionen tro med prisuddelingen efterfulgt af en storslået opvisning af organizerne der stillede sig op på scenen (så man kan se hvis skyld det var) akkompagneret af lyd, lys og fyrværkeri.

Prisuddelingen var en endnu større fiasko en de forrige år! Jeg nævner i flæng: Kun de tre første produktioner blev nævnt! Point-tallet blev ikke offentliggjort! Gruppens navn blev ikke nævnt, kun medlemmernes, hvilket gjorde det mildt sagt svært at finde rundt i hvis ikke lige man kender de pågældende grupper bedre end som så! Og til sidst vil jeg da også lige nævne den fyr, der var blevet påduttet mikrofonen, der med sin teenage-stemme med dertil hørende malplacerede pivelyde måske ikke var det mest indlysende valg til posten som prisuddeler.



C64'eren lever! Fem '64'er-demoer stillede op i år.

Ja, så galt kan det gå, men det har også krævet flere års øvelse at forfine teknikken til at kunne udføre en sådan præstation.

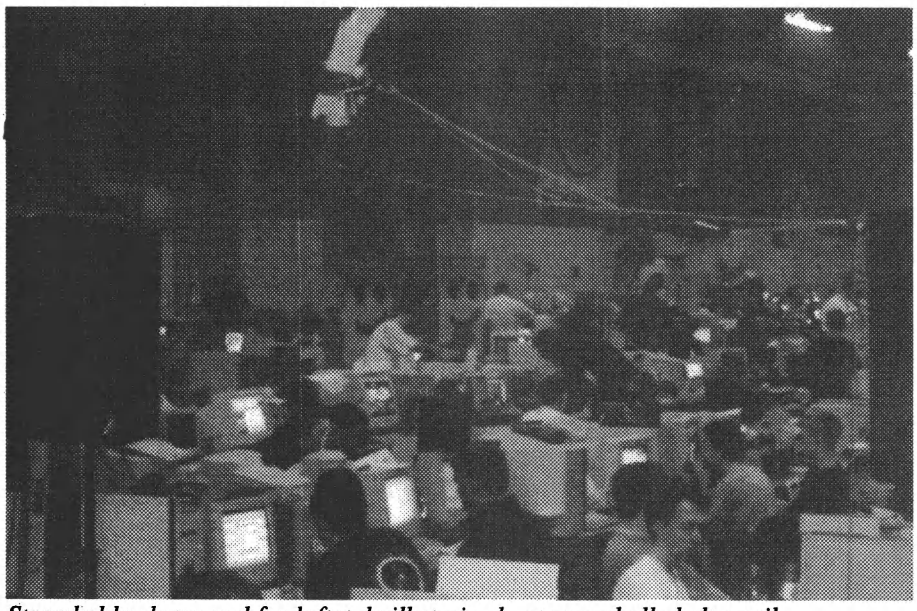
Party quality (del 2)

Som bekendt er det jo ikke størrelsen, men gørelsen det kommer an på, og på The Party er gørelsen ikke altid lige heldig. Heller ikke ved 1999-udgaven. Mange af de fejl der er begået de sidste mange år er der ikke blevet gjort noget ved, nogle er fjernet, mens nye er kommet til.

Elkedler, toastmastere og andet elektrisk køkkengrej var der ikke så meget af som set tidligere, hvilket også betød at der var strøm det meste af tiden, men det syntes alligevel at være obligatorisk at skulle have mindst én strømafbrydelse. Det gik ud over et par borde i hal 1, men et totalt blackout var der denne gang ikke tale om.

Noget af det der er allerværst sammenlignet med f.eks. Symposium, er manglen på den naturlige venlighed som normalt vil finde sted når to ligesindede artsfæller mødes. Det sker typisk ikke på The Party. Om det skyldes stress hos organizerne, ligegyldighed, eller måske en komplet mangel på forståelse for hvad/hvem det er de egentlig har med at gøre er uvist, men godt er det ikke.

Tidligere har jeg altid vidst hvad jeg skulle få tiden mellem jul og nytår til at gå med, men det ved jeg ikke længere. □



Strømkabler hang ned fra loftet, hvilket gjorde at man skulle helt op til storskærmen for at få frit udsyn.

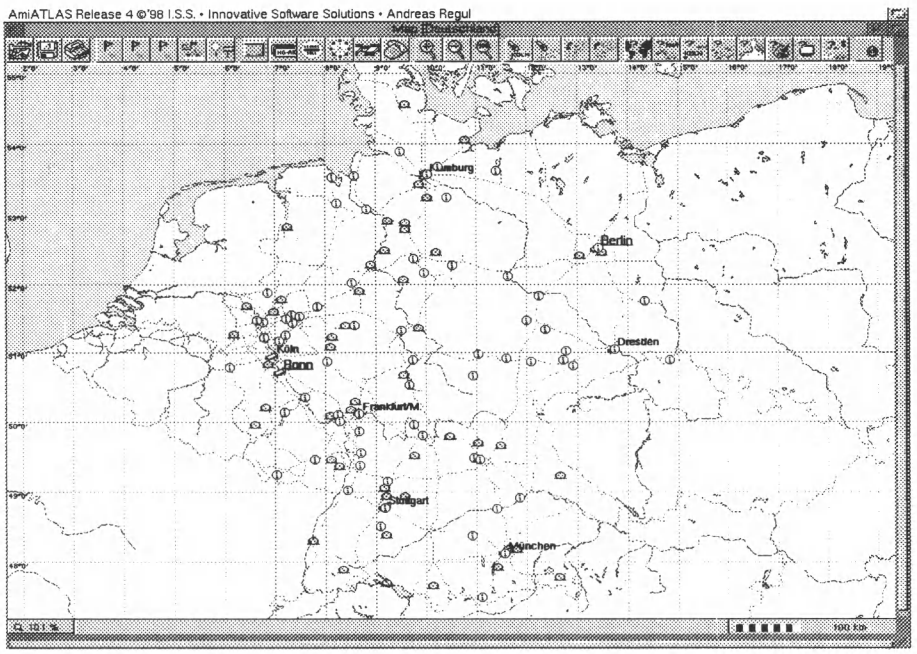
CD-ROM NYHEDEN

AMINET 34

– 900 MB software

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Følger man Aminet-serien vil man vide at tiden mellem deres enkelte Aminet-cd-udgivelser er ca. to måneder. I november-udgaven af Amiga Advis havde vi så anmeldelsen af Aminet 33 så nu sker det uundgåelige så; en anmeldelse af Aminet 34.



To måneder

Da der cirka skal skrives en Aminet-anmeldelse hver anden måned kan det godt ske at man nogen gange spekulerer lidt over hvordan man skal indlede den enkelte anmeldelse, hvad man skal fokusere på denne gang.

For hvad er Aminet? Ja, for at gøre en lang historie kort er Aminet en række servere som er placeret rund omkring i verden. Bl.a. er en af dem i Danmark, nærmere bestemt på Aalborg Universitet.

På disse servere oploader forskellige firmaer, udviklere, div. grupper, almindelige folk m.m. deres produktioner til fri downloading for alle dem som måtte have lyst til det.

Derfor kan det være ret svært at anmelde en Aminet-cd da denne mangfoldighed ikke kan beskrives ordentligt på en eller to sider.

Disse produktioner kan nemlig være alt lige fra seriøse programmer til skærmbilleder af svingende kvalitet til inspiration for andre.

Når der så er kommet nok nyt software udgiver man så en ny Aminet cd-rom og dette sker så i et tempo der svarer til en udgivelse for hver to måneder.

Men hvorfor skal man købe en Aminet-cd'er når man nu kan downloade det frit og kvit fra serverne?

Ja, selv har jeg tit haft et software-/hardware-problem eller noget som jeg godt kunne tænke ordnet på en anden måde, et nyt format som jeg ikke havde noget software til at afvikle m.m.

Her er det forholdsvis nemt, hurtigt og uden telefon-udgifter at gennemse cd'erne for evt. hjælpe-programmer, patches o.l.

Ved man ikke helt hvad man kan bruge til det aktuelle problem kan det jo godt tage lidt tid at finde det, og så vil jeg hellere have at mine penge går til et Amiga-fortagende end til et glubsk teleselskab.

AmiAtlas 4.0

Ja, nu kan jeg ikke køre min Aminet-fortælling længere, så lad mig da kaste mig ud i selve anmeldelsen.

Ligesom vi plejer vil jeg starte med det kommercielle program der gennem de sidste ca. 20 Aminet-cd'er har været standard.

AmiAtlas 3.0 har tidligere været anmeldt i Amiga Advis, og så sent som i nummer 6-99 havde vi en anmeldelse af version 5.0.

Som navnet måske antyder er AmiAtlas et kort-program hvor man kan søge efter den bedste vej fra ét punkt til et andet og er man tysker er der også informationer omkring hoteller m.v.

Programmet er som antydet lige før lavet i Tyskland, hvilket jo betyder at dette mest fortæller om tyske forhold.

Eftersom vi hverken bor i Tyskland eller sjældent befinder os i en rejse-situation i Tyskland hvor vi lige kan tage vores Amiga og slå op i AmiAtlas kan man godt som dansker gøre brug af AmiAtlas.

Der findes nemlig en række ekstra-kort til bl.a. Danmark, og herved kan man godt bruge AmiAtlas som vejviser til både ruter her i landet og de lidt mere internationale ruter man kunne tænke at foretage sig på et eller andet tidspunkt. Alt i alt et ok program at få med som bonus-software.

Kommercielt tilbehør

Uanset om du kun bruger din Amiga seriøst og kun sjældent spiller, eller omvendt, så finder du også mange kommercielle udgivelser.

Dette kan så være alt lige fra div. ekstra ting som folk rundt omkring har lavet til et bestemt program, patches,

opdateringer og naturligvis demo-udgaver af de forskellige programmer.

Helt i Aminettets ånd er der noget for enhver smag, og ligesom med alt andet på denne cd er det dit personlige behov der afgør værdien af denne Aminet 34.

Et af de første steder jeg selv kigger når en ny Aminet-cd ankommer er i "biz/dopus"-skuffen idet der oftest er noget her jeg som DOpus-bruger kan bruge.

Og når denne så er studeret går turen videre til det næsthøjeste område i min priotering for så til sidst at ende med at blive mere tilfældig, og selv i den sidste fase finder jeg ting som er interessante.

Specielt det man finder når man "bare ser sig lidt omkring" ville man aldrig finde hvis man ikke havde cd'en i sit drev, med mindre én eller anden anbefaler det til en.

Ok, nu må det være nok om mine personlige interesser og Aminet's brugskvalitet, generelt set. Derfor vil jeg nu springe direkte ud med forskellige eksempler på hvad der ligger på denne cd.

Af kommercielt software vil jeg nævne:

STFax 4.0 som i denne demo-version giver én 2 timers forbrug eller 30 dages brug af det komplette program – dvs. sådan da, for der er nogle mindre begrænsninger med. Disse er at man kun kan bruge én "voice box" (en slags tast-selv/telefonsvarer-ting), man kan kun faxe to sider ad gangen og så vil der stå "using STFax demo" på alle de faxer man sender.

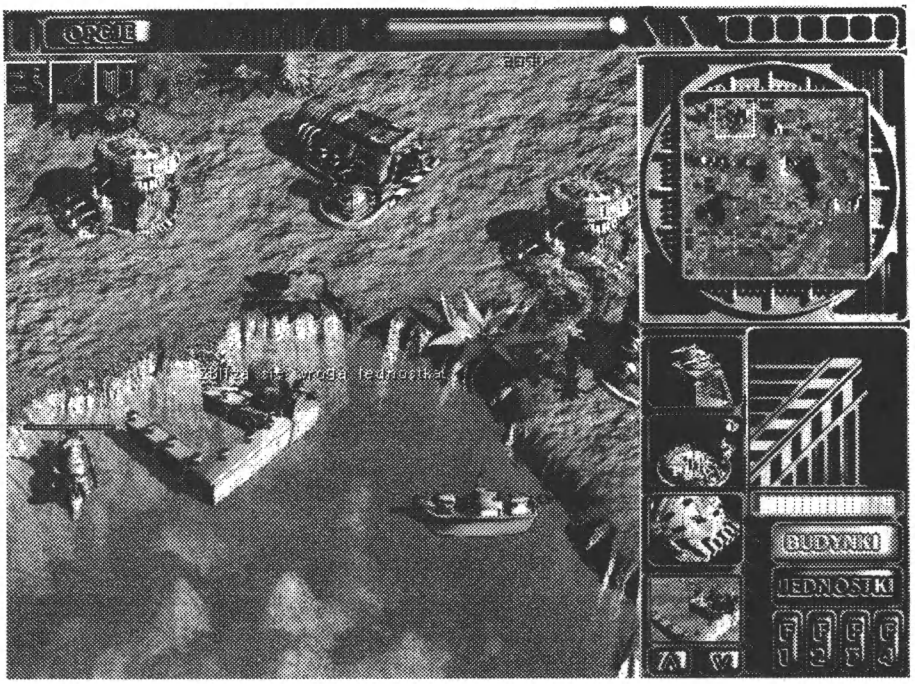
Du kan finde en demo-udgave af en video-baggrunds-effekt-generator ved navn ***Extreme***, samt en masse effekter/filer/moduler til det registrerede program.

Grafik-import-filter til PageStream – heri finder man bl.a. nogle nye filtre, men også nogle forbedringer af de lidt ældre filtre.

På den kommercielle spil-side kan du på denne Aminet-cd finde den første service-pakke til det sidste nye Formula One-spil ved navn ***VirtualGP***.

Er du sat fast i ***Foundation*** kan denne cd tilbyde dig nogle små kort over alle banerne fra bane 1 til 28, så vil du snyde lidt i dette spil har du her muligheden.

Ligeledes finder du en patch der forøger din hastighed i ***Malice-udgaven af Quake***.



Andet

Det meste af den software som ligger på Aminet-cd'en er dog ikke af kommerciel art, men derimod alt andet som f.eks. shareware, freeware osv.

Det er som oftest her man finder de første programmer der kan vise forskellige nye formater fra andre computerplatforme o.l.

F.eks. er det her du kan finde ***Spitfire*** som er et program der kan forbinde din Amiga til en håndholdt computer som f.eks. de meget udbredte Palm-computere.

Du kan finde en beskrivelse af hvordan man kan komme til at bruge en ***PlayStation joypad*** på Amiga'en.

Vi kender alle *IBrowse*, *A-Web* m.m., men hvor mange kender ***Lynx***? For at i nu ikke skal gå i uvished må jeg nok hellere afsløre at det også er en browser – det havde i nok ikke gættet, hva'?

Mangler man et regneark kan man prøve ***StarAm Plan***. Du kan finde en hjælpetekst der beskriver hvordan du få ***IBrowse*** til at printe ud på en post-script-printer.

Har du hang til demo'er er der nogle mobbedrenge på op til 30 MB, og disse er jo ikke lige nogen man har alt for stor lyst til at downloade hvis man kan blive fri.

Er ***Napalm***-spillet lige dig, så kan du i spil-sektionen finde en demo-udgave af ***Exodus*** som stadigvæk ikke tilhører kategorien kommercielt.

Men hvis vores billeder ellers bliver gengivet nogenlunde rimeligt vil de fleste nok give mig ret i at der nok ikke går lang tid før dette sker.

Ellers kan jeg nævne at der denne gang lige som andre gange før er ***Battle Duel*** med, og denne gang har man fået indføjet både AHI- og grafikkort-understøttelse.

Sådan kan jeg blive ved med at remse software op.

I denne anmeldelse har jeg nævnt ca. 15 forskellige filer og i den forbindelse kan jeg nævne at en Aminet-fil både kan dække over et helt program med mange filere såvel som en enkeltstående fil.

Men sagen er at jeg her har nævnt ca. 15 filer og på hele Aminet 34 findes der ca. 972 som fylder ca. 900 MB udpakkede.

KONKLUSION

Lige som i alle de andre anmeldelser af Aminet-cd'erne vil det være spild af energi at give en Aminet-cd karakter da en sådan karakter aldrig vil kunne give noget der bare ligner et billede af hvor brugbar sådan en cd er.

Derfor må I endnu engang undvære denne, men jeg kan da oplyse at man kan købe dette eksemplar for 119 kr. inklusive forsendelse via Amiga Advis's Aminet-abonnentordning, men læs mere om det på side 35.

Ved at købe det gennem denne ordning få man ikke kun et godt produkt ud af det – man er faktisk også med til at støtte en fortsat udgivelse af Amiga Advis... □

ZIP-filer fra pc til Amiga

■ *Af Anders Drejer*

Da jeg for nylig stod overfor at skulle download'e den nyeste version af PageStream (4.0r2) stod jeg med et par problemer. For det første var overførselshastigheden fra Softlogik's server ufattelig langsom og når man så skal hente en 7 MB fil, går der jo en del tid – og tid er penge. Derfor fik jeg den geniale ide at benytte min arbejdsgivers "internetcomputer" til formålet i stedet for.

Som sagt, så gjort, men når man så efter en times tid står med en 7 MB+ fil som skal lægges på disketter for at kunne transporteres hjem til Amiga'en skal man til at være lidt kreativ.

Problemet med at få en stor fil på en pc til at blive til flere mindre filer er ikke noget problem da enhver pc, med respekt for sig selv, ligger inde med programmet WinZip der, udover at kunne komprimere data, også kan dele en stor fil ud på flere små (f.eks. på flere disketter).

Problemet opstår først når man skal have samlet filerne på Amiga'en da Zip-programmet i Amiga-versionen (tilsyneladende) ikke understøtter "multible volumener".

Her er det så heldigt at man med AmigaDOS-kommandoen JOIN kan samle filerne uden de tager for meget skade, og den smule skade de tager, ordner man med ZIP-programmets "fix"-funktion. Herefter kan filen "unzippes" og bruges på Amiga'en. Gik det for hurtigt?

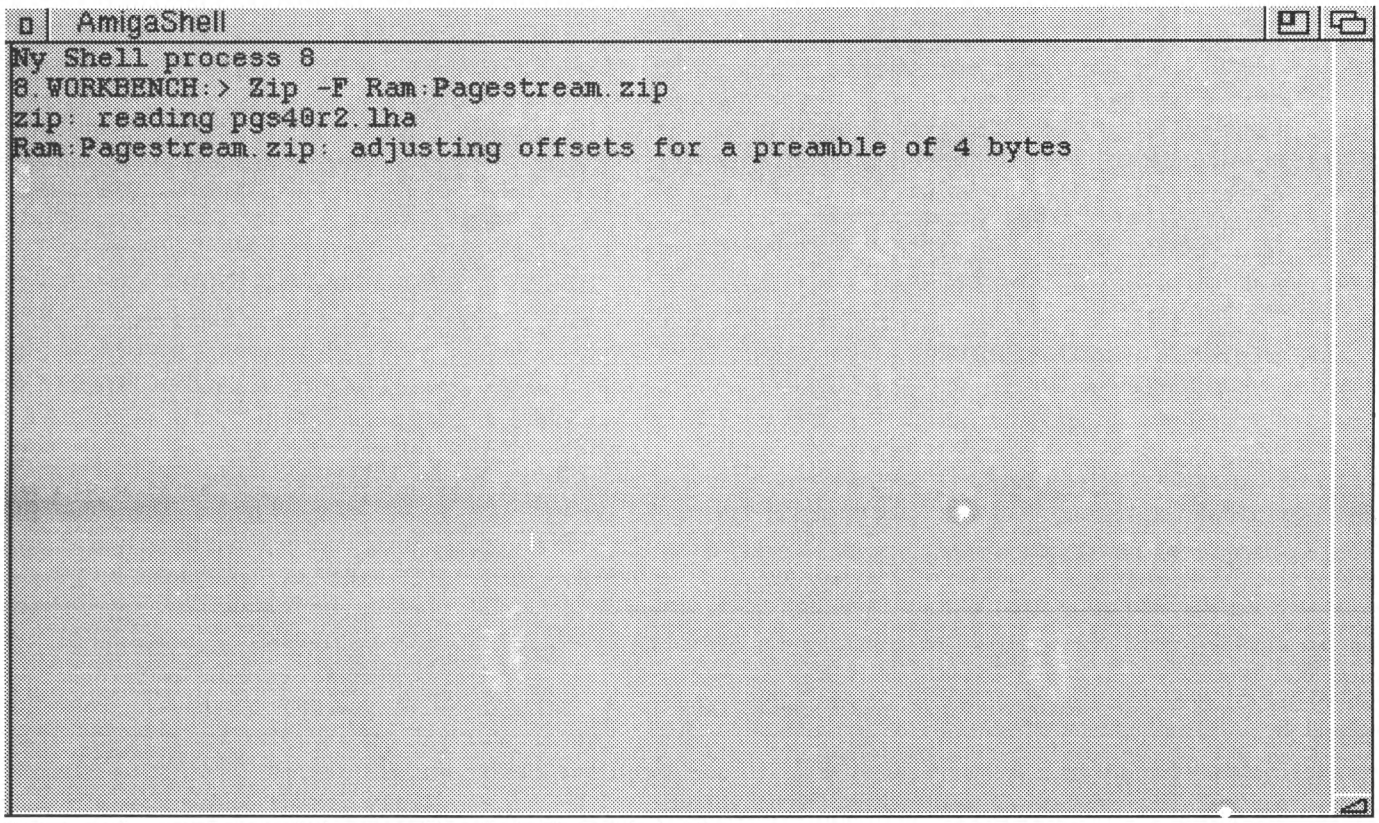
Her er en skridt-for-skridt-beskrivelse af hvordan man får samlet en delt, Zippakket fil fra en pc, så man kan arbejde med den på en Amiga:

Følgende ingredienser (til Amiga-delen) skal bruges:

- Join (følger med AmigaDOS)
- Zip (findes bla. på Aminettet)
- UnZip (findes bla. på Aminettet)

For at den efterfølgende forklaring skal virke skal de tre nævnte programmer ligger i din sti, f.eks. i C-skuffen.

- Det første man gør er at kopiere de delte zip-filer fra de pc-formaterede disketter til f.eks. RAM:
- Herefter åbner man et Shell-vindue og skifter placering til det sted hvor zip-filerne er placeret (i dette tilfælde RAM:).
- Så samler man filerne med JOIN-kommandoen ved at skrive JOIN fil1 fil2 fil3 TO fil4, hvor fil1–fil 3 er navnene på de filer der skal samles og fil4 er navnet på den fil hvor de tre er samlet. Navnet på den "samlede" fil skal være nyt og der kan samles op til 15 filer.
- Når man samler de "pc-delte" filer på Amiga'en opstår der en eller anden fejl som Zip-programmet ikke kan lide, men heldigvis er der en "fix"-funktion i Zip. For at "fixe" fil4 fra eksemplet, skrives følgende i Shell-vinduet: Zip -F fil4. Det skulle gerne resultere i at Zip-programmet sender et svar der fortæller at der er et antal fejl i filen som rettes.
- Herefter er der kun tilbage, at "unZippe" filen. Dette gøres også i Shell-vinduet ved at skrive: Unzip fil4 som resulterer i at fil4 pakkes ud



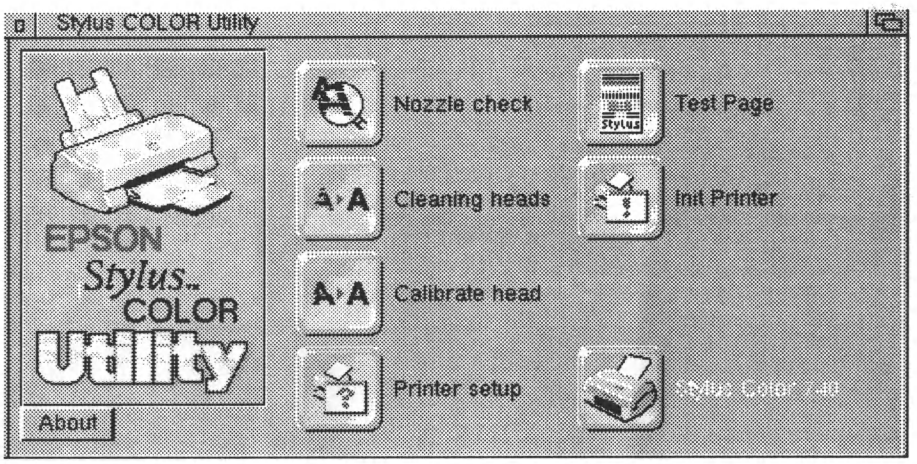
Her er Amiga-versionen af Zip ved at "fixe" min Zip-pakkede fil.

ESCUtil

Utility-program til Epson-printere

■ *Af Anders Drejer*

Du har købt en ny inkjet-printer. Du ved godt at der ikke er nogen Amiga-printerdriver med, men du har TurboPrint som understøtter denne printer, så det er ikke noget problem – eller er det?



Da jeg for nylig stod over for at skulle skifte min gamle laserprinter ud, stod valget mellem en billig laserprinter eller en af de lidt dyrere farve-inkjet-printere. Valget faldt ud til fordel for en farve-inkjet-printer, nærmere betegnet en Epson STYLUS Color 740.

Jeg havde på forhånd undersøgt om TurboPrint7 understøttede denne printer, hvilket den gjorde. Printeren blev købt og blev sluttet til, og jeg gik i gang med at læse manualen, og her var det så der opstod nogle problemer. Når man køber den omtalte printer, følger der en del software med, men det er selvfølgelig kun til pc/Mac. Med denne software kan man rense printerhoveder, aligne dem m.m. De to af funktionerne kan udføres vha. de knapper der sidder på printeren, men de resterende kan kun udføres via software – hvad gør man så? ▸

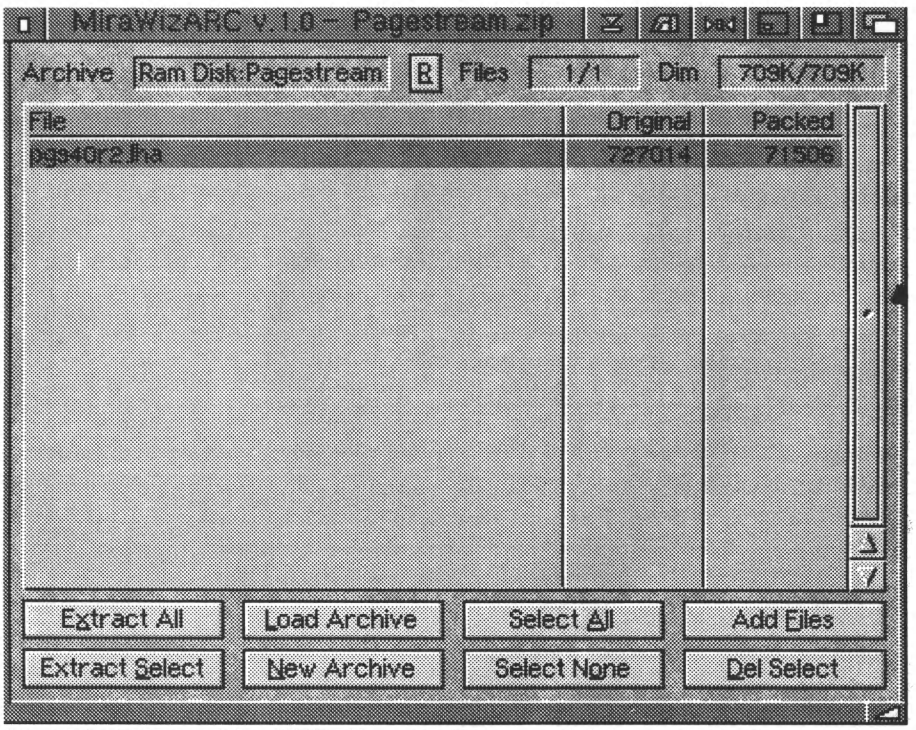
(Zip-filer fra pc til Amiga, fortsat)

samme sted som den ligger (i dette tilfælde RAM:).

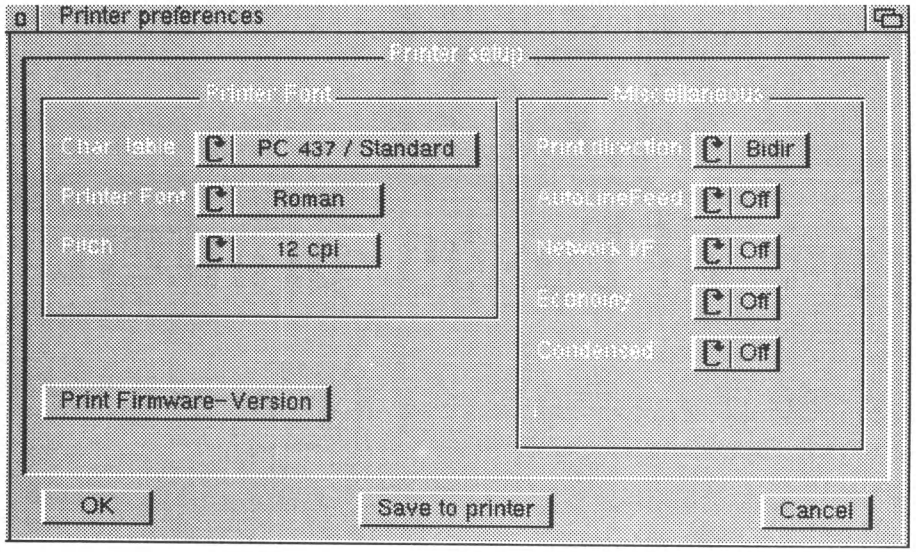
• Efter "Unzipningen" skulle man gerne have den fil som oprindeligt blev download'et på pc'en i intakt og Amiga-klar tilstand!

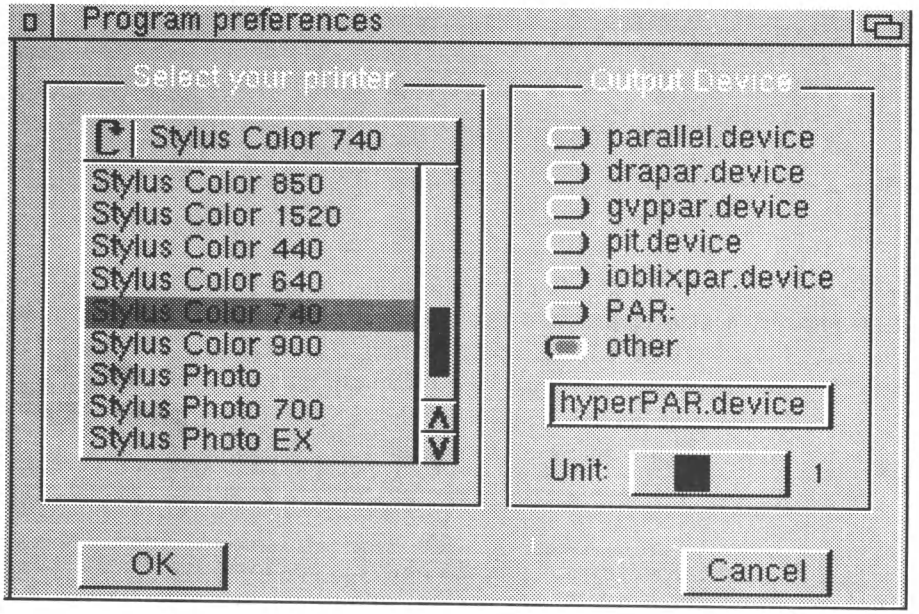
Hvis man ikke er så meget for at arbejde med CLI-baserede programmer kan jeg anbefale freeware-programmet MiraWizARC som giver LhA, LZX, Zip og UnZip en grafisk brugerflade, og det skal også siges at der findes flere programmer på Aminettet som indeholder både Join- og Split-programmer til pc og Amiga.

Til sidst vil jeg godt sige tak for den hjælp jeg oprindeligt fik til mit Zip/UnZip-projekt fra medlemmer af den danske Amiga-mail-liste "Amigos" – som jeg selvfølgelig kun kan anbefale at du tilmelder dig hvis du ikke allerede har gjort det (check ***http://sunsite.auc.dk/amigos/***). □



MiraWizARC giver LhA, LZX, Zip og UnZip en grafisk brugerflade. Desværre understøtter programmet ikke "samkøring" af Zip-filer delt over flere disketter, men det skulle komme i en evt. version 2.0





Aminet

Som så mange gange før, fandt jeg løsningen på Aminettet (og i en ældre version på TurboPrint7-disketten). Problemknuseren hedder ESCUtility, og den er næsten gratis – den koster kun en e-mail.

ESCUtil

Forfatter
Stephan Rusdorf
Systemkrav:
- Epson printer
- OS 2.1+
- 68020+

?Ware:
E-mailware

Ydelse 11
Brugervenlighed ... 11

ESCUtility udfører de samme funktioner som det pc-program der følger med printeren. Funktionerne er følgende:

Nozzelcheck, *rensning af printerhoved(er)*, *kalibrering*, *printer setup*, *udskrivning af testside* og *initiering af printer.*

Valg af printer

I ESCUtil's preference-vindue vælger man printermodel og printerport. Her er flere I/O-kort på listen så man nemt kan vælge sådan et, dog ikke mit HyperCOM4+-kort, men heldigvis er det også muligt at vælge "other".

Nozzlecheck

Denne funktion bruges hvis man har en formodning om at en eller flere blækdyser er tilstoppede. Ved at aktivere nozzlecheck udskrives et mønster og hvis der er fejl i dette mønster må man gå videre til næste punkt, nemlig rensning af printerhoved, da nozzlecheck funktionen normalt ikke løser problemet. Man kan dog uden problemer køre nozzlecheck flere gange for at se om det løser problemet.

Rensning af printerhoved

Ja, det siger sig selv hvad denne funktion udfører. Det skal bemærkes at de fleste Epson inkjet-printere udfører en rensning når man tænder for printeren, og så skal man også være opmærksom på at hver rensning forbruger en del blæk!

Kalibrering

Med denne funktion kan man "aligne" printerhovedet hvis det har flyttet sig. Nogle lodrette eller vandrette linier (alt efter printer-model) udskrives og brugeren vælger så vha. en skydeknap det sted hvor linierne er ud for hinanden.

Printer setup

Her kan visse printer-indstillinger ændres og gemmes (se skærmdump).

Testside

Her udskrives en testside hvor flere skrifttyper og mønstre udskrives i både farve og sort.

Init printer

Med den sidste funktion kan man "tømme" printerens hukommelse, hvis den skulle være gået i "baglås".

KONKLUSION

ESCUtility er et af de programmer man ikke kan være foruden hvis man har en Epson-printer sluttet til Amiga'en – så simpelt er det! Den eneste funktion programmet mangler i forhold til det originale Windows-baserede program er check af blækbeholdning, og selvom det havde været en god ting at have er det dog til at undvære. Og prisen... tjaa, hvad skal jeg sige? En e-mail har de fleste vel råd til at give. □

Nu er Amiga sat fri!
– nå ja, næsten da...

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

I nr. 10/99 havde vi en overskrift på forsiden der kort og godt gik ud på at Gateway skulle slippe sit greb i Amiga'en og sætte den fri. Den 31/12-'99 kom meddelelsen om at Gateway nu havde frasolgt de fleste af deres Amiga-aktiver.

Amiga Inc.

Efter annonceringen af at Jim Collas var fratrådt ville man kun lave produkter til mere specifikke markeder. Disse produkter (hvad så de egentlig var) er, ifølge en talsmand fra Gateway, nu indbyggede i Gateway så alt, der er kommet fra disse breddegrader siden Jim, må nu betragtes som uaktuelt.

Derfor vil vi her tage afsked med Thomas og hele den Amerikanske afdeling af Amiga'en, nemlig Amiga Inc.

Amiga International

Det er navnet på den tyske afdeling af Amiga'en og det er her Petro sidder. Umiddelbart ved jeg ikke om det bliver hvor det er, men én ting er sikker: Alt det inventar, ansatte og hvad dertil hører, som Amiga International havde er nu overgået til det nye ejerskab.

Dette betyder at Petro stadigvæk er en af Amiga'ens fastansatte, ganske som det plejer at være for man kan jo efterhånden ikke forestille sig Amiga uden en Petro, vel?

Amino Development Corp.

Dette er et firma som er dannet af to tidligere Amiga Inc.-ansatte, nemlig Bill McEwen og Fleecy Moss. Disse to herrer har man bl.a. kunnet støde på i forbindelse med Phoenix's hjemmeside og de har gennem nogle måneder bekendtgjort at det bl.a. var isenkrammet de interesserede dem for. I den forbindelse har de tidligere bekendtgjort at de interesserede dem meget for Amiga-NG og at de ville prøve at få fingrene i det. Dette har ikke rigtigt vundet den store genklang formodentligt pga. at det har virket lidt absurd at to tidligere, ikke specielt højt placerede i Amiga Inc.-ansatte, sådan lige uden videre ville være i stand til dette.

Selv har de proklameret at de besad en tilstrækkelig stor mængde ressourcer til at realisere dette, men eftersom vi efterhånden har hørt mange af den slags udtalelser har dette ikke vakt den store jubel. Nu har vi så fået det endegyldige bevis for at det nemlig er Amino som har købt sig ind på Amiga'en for $ 5 mio., så en solid mængde ressourcer har de åbenbart.

Amiga Corporation

Glem de tre første firmanavne i mellemrubrikerne, for Amino Development Corporation som nu ejer det meste af Amiga'en skifter nu navn til Amiga Corporation (Amiga Corp.). Så er det på plads. Men hvad er det så de har købt? De har overtaget følgende:

- *Alle logo'er og naturligvis Amiga navnet.*
- *Alle aktiver i Amiga International – dvs. lageret i Tyskland og de ansatte dér, bl.a. Petro.*
- *Alle de indgåede licensaftaler.*
- *Retten til at bruge alle Amiga-license. Dvs. at Gateway 2000 stadigvæk ejer Amiga-patenterne, men at Amiga Corp. kan bruge dem i deres arbejde.*
- *Alle domain-navne og web-sider.*
- *AmigaOS'et og alle de ting der tilhører dette.*

Hvad Gateway så vil med ejerskabet af Amiga-licenserne ved jeg ikke. Man kunne vel forestille sig mange ting som jeg ikke vil begynde at gætte på her.

Fremtid

Hvad vil de så? Ja, lige nu ser det næsten ud til at hele møllen begynder forfra og det gør den måske også. Men eftersom de var meget glade for Amiga-NG skal vi nok forvente noget i den retning.

Der er ikke kommet så meget ud om det, andet end de løse tilsagn som vi så ofte før har fået serveret, så dem vil jeg ikke spekulere så meget i denne gang. Men de har da afsløret at en af deres samarbejdspartnere er et ukendt firma i mine øren, men måske har I hørt om det, navnet er Tao Group.

Dette Tao-firma vil vi heller ikke gå i dybden med her idet vi tildels har erfaret at den endelige specifikke aftale endnu ikke er underskrevet og at vi denne gang vil give os selv tid til at få dette her ordenligt på plads.

Men ifølge vores første kig på dette firma har vi erfaret at de bl.a. laver en slags CPU-oversætter og denne skulle fungere på den måde at et OS, f.eks. AmigaOS, ikke bliver skrevet til at køre på en hardware-CPU som det er i dag, men derimod skrives til en software CPU (f.eks. Tao's).

Det er så denne software-CPU's opgave at formidle kontakten til den specifikke hardware-CPU i den pågældende computer. På denne måde skulle man kunne gøre OS'et hardware-uafhængigt.

Synes i at dette lyder bekendt, ja, så er det heller ikke helt forkert for det er såvidt jeg kan se noget der ligner transmeta-chippen. Dog er der den forskel at for transmeta-CPU'en gjaldt det om at kunne få alt software til at køre på den, mens det for Tao gælder om at sætte et OS til køre på et hvilket som helst hardware.

Eftersom Amiga efterhånden kun er et OS lyder denne løsning jo ganske fornuftig. Næste gang vil vi forsøge at komme lidt længere ind under alt dette her. F.eks. har Petro givet sin opbakning til en åben-kildekode-politik for vores OS.

Så, bliver AmigaOS sådan at det både kan køre på en hvilken somhelst computer samtidigt med at det bliver åbent ligesom Linux?

Spekulationerne kan være mange, men vi vender tilbage i næste nummer af Amiga Advis. □

Tankeeksperimentet
Del 2: Nye tider

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Dette tankeeksperiment har efterhånden nogle numre på bagen og sidste gang blev det lavet om til en serie. Dette skyldes ganske enkelt at eksperimentet kræver en del omtanke, overvejelser m.m. hvis der nogensinde skal komme noget brugbart ud af det. Vi har som nævnt en debat kørende mellem de der havde taget sig tid til at besvare de ni spørgsmål der var startskuddet for dette tankeeksperiment og det er i dette forum vi vil finde ud af vores muligheder.

Fortid

Amiga-verdenen har efterhånden været udsat for en del forskellige ting og umiddelbart er det svært at beskrive det med ét ord. Da de fleste af Amiga Advis's læsere nok kender Amiga'ens historie de sidste 5 år vil jeg lade være med at lede efter dette ord, men blot huske jer på disse ord "hakuna matata".

Nej, for at gøre en lang historie kort, så er det noget frygteligt roderi. For der har i snart mange år været forskellige udviklinger og snak om hvordan man kunne vende udviklingen for Amiga'en. Denne snak er primært gået på hvilke ualmindeligt vilde hardware-specifikationer der skulle til før andre folk lige pludseligt så lyset og Amiga'en. Samtidigt med har der været adskillige fantasier om at et firma med verdensklasse ville lave dette hardware for derefter at lave store landsdækkende annoncer i adskillige lande.

Skal man være lidt realistisk, så ville den satsning mere eller mindre betyde at dette verdensfirma skulle sætte hele sin formue på spil og sikkert også lidt til. Sådan et firma får vi aldrig selvom det med Jim Collas ved roret så ud som om at vi var et stykke ad vejen med disse ønsker, men resultatet blev jo også at Gateway2000 trak næsen tilbage. Så vi kan lige så godt se det i øjnene, der kommer ikke nogen og redder os. Skal vi vende skuden er der ikke andre end os selv.

Vi kan snakke om den ene teknisk overlegne Amiga efter den anden uden at det vil ændre på noget som helst, så længe selve forretningen er i uorden.

Lad mig slå det fast; en virksomhed har helt grundlæggende kun ét formål og det er at tjene penge. Firmaer kan så også godt have andre formål, men til syvende og sidst er det penge, det hele handler om. Dette må jo betyde at det ikke kun handler om teknik, men i lige så høj grad om at skabe en udvikling der putter pengene tilbage i Amiga'en. Man kan jo prøve at vende ovenstående om og spørge sig selv hvad det ville betyde hvis der nu var penge i Amiga'en. Ville der så ikke helt automatisk komme en produktudvikling?

Nutid

I vores hunger efter en hurtig teknisk udvikling af Amiga'en ser vi sjældent på problemet med at der skal mange nye Amiga-brugere til. Det bliver som regel højst til at en kæmpe reklamekampagne nok vil ordne dette i håndevending. En landsdækkende reklamekampagne i Danmark lige nu ville være spild af penge, også selvom der var noget nyt hardware for hvor f...skulle alle disse folk købe deres Amiga'er henne? Hvem skulle hjælpe dem igang med dem, og hvor skulle de få hjælp til evt. problemer?

Så er der jo også problemet med den noget mere utilgængelige software. Her tænker jeg ikke kun på at der er langt mellem butikkerne, men også at man tit og ofte skal være lidt af en haj for at få det til at virke. Naturligvis ville mange af disse problemer ikke være så store hvis vi fik orden i vores standard og udviklede noget på den, men hvem vil ellers kunne gøre en tilstrækkelig indsats på dette område når det tilsyneladende ikke kan lønne sig? Sandheden er jo nok at hvis udviklingen skal vendes skal der ske noget på begge fronter og ikke kun på den ene og med den anden haltende efter.

Der er mange der bidrager til den tekniske udvikling og som I kan læse andetsteds i bladet er der ved at ske noget i det fastlåste forhold til Gateway2000. Derfor er jeg ikke så bange for at der ikke sker noget på denne front, men derimod er jeg ret bange for at det ikke holder i længden hvis der ikke sker noget på den anden front. Spørgsmålet er jo så bare hvordan man får flere Amiga-ejere igen. Jo, jo, kendte jeg svaret ville alt være løst nu, men det gør jeg desværre ikke.

Ser man lidt realistisk på det, så er der jo en frygtelig masse ting som vi mangler i form af support, software, salgssteder m.m. Men ligesom ved andre problemstillinger kan man vende bøtten om og se det fra den anden side for vi har jo stadigvæk noget at arbejde med. Der er stadig Amiga-klubber rundt omkring, der er stadig lidt forhandlere tilbage og vi har jo stadig Amiga Advis.

Så er der jo ikke andet for end at kigge lidt på alt det for at se hvordan man nu kan få det bedst mulige ud af det. Det er sådan set det tankeeksperimentet handler om, men som I nok har gættet er der en masse ting vi skal hitte ud af og kunne man gøre det i en håndevending var der nok nogen der havde gjort det for længe siden.

Sidste

... gang havde vi en ny rundspørge med og denne havde til formål at indsamle nogle erfaringer omkring forskellige Amiga-produkter. Dette skal bl.a. bruges til at få et overblik over de aktuelle Amiga-produkter som findes. Hvor tit har man efterhånden ikke stået som Amiga-ejer og egentlig godt kunne tænke sig råd og vejledning i forbindelse med at man skulle anskaffe sig et eller andet produkt indenfor et bestemt område. ▸

Ligesom alle andre forbrugere kunne man jo egentlig godt tænke sig at vide bare lidt om de muligheder man har og hvilke problemer man kan støde ind i i forbindelse med produktet. Denne mulighed har man ikke i dagens Danmark, men man må famle sig frem og stole på at det produkt som en given forhandler nu har på lager og som han meget gerne vil sælge én, nu også lige er det man har manglet hele tiden. Så ved at svare på disse spørgsmål kan du bidrage til at vi kan samle nogle brugeres erfaring med forskellige Amigaprodukter. Al denne erfaring vil så efter bedste evne blive brugt i bladet i forbindelse med anmeldelser, postkassen og ved en særskilt artikel om resultatet på rundspørgen.

Siden vi bragte den sidste gang har jeg kun få et par enkelte svar, men de havde så til gengæld svaret på alle spørgsmål, rundt regnet. Jeg har ingen forventninger om at alle har erfaring på alle områder. Derfor lader man naturligvis være med at bruge tid på de spørgsmål som man ikke kender til.

Rundspørgen

Ved hvert emne er der nogle punkter man helst skal svare på med noget tekst og såfremt man ser sig i stand til det, og punktet egner sig til det, er I også meget velkomne til at give det en karakter. En evt. karakter skal så være med en skala fra et til fem hvor fem er det bedste og med en karakterangivelse kan vi måske i en kommende artikel kåre brugernes favoritmærker o.l.

Hardware

1 – Harddiske:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – størrelse

2 – Ram:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – ram-type
D – størrelse

3 – Monitor:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – størelse og hvis du evt. har specielle programmer eller hardware (f.eks. en scandoubler) i forbindelse med monitorbrug.

4 – Tastatur:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke (f.eks. hvis du bruger pc-tastatur, Micronik-tastatur eller de originale).

5 – Mus:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – opløsning
D – antal knapper og type (f.eks. pc- eller Amiga-mus, ved pc skal du angive hvad du bruger for at få den til at virke).

6 – Joystick:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – analog/digital
D – antal knapper. Og hvis du bruger software eller hardware i forbindelse med joysticket skal dette også angives.

7 – Scanner:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – opløsning
E – scannerprogram

8 – Printer:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – typer (laser o.l.)
D – opløsning

9 – Cd-rom:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – hastighed
E – programmer brugt i forbindelse med cd-rom-drevet.

10 – Cd-rom-brænder:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – hastighederne
E – type
F – programmer brugt i for bindelse med brænderen.

11 – Modem:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – hastighed
E – program & angiv opkoblingssted (evt. også tidligere opkoblingssteder).

12 – Grafikkort:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – max. opløsning
E – programmer

13 – Lydkort:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – in- & output o.l. muligheder
E – programmer

14 – Netværkskort:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – hastighed
E – programmer

15 – Tower:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – muligheder (f.eks. tastatur interface, PSU, portmuligheder m.m.
D – pris og hvis du bruger et pc-standard-tower bedes du venligst fortælle lidt om hvordan det virker.

16 – Disk drev:
A – angiv dine erfaringer
B – angiv mærke
C – interface
D – navn
E – programmer.

Lidt software

17 – Brugbare utilities:
A – navn
B – ?ware (freeware, shareware m.m.)
C – brugs-værdi
D – systemvenlighed
E – erfaringer

18 – 'Blære'-utilities:
A – navn
B – ?ware (freeware, shareware m.m.)
C – hvad gør det
D – system venlighed
E – erfaringer

19 – DOpus:
A – hvilken version du bruger
B – hvordan det er installeret (f.eks. om det erstatter WB).
C – nævn de funktioner/muligheder (du bruger) som DOpus tilbyder og som ikke er oplagte eller let tilgænlige via WB.

20 – Hvad vi ikke nu har fået med, men som du synes mangler, f.eks. har du nogen erfaring med DVD-drev?

Ud for svarene skriver du benævnelsen på det besvarede spørgsmål. F.eks. indeholder punkt 19 tre spørgsmål, nemlig 19A, 19B og 19C. Så et svar kunne se sådan ud: *22B: Jeg har en 24-bit hund med IDE-næsebor-interface.*

Svarene bedes sendes til

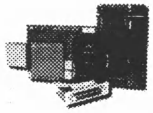
Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
E-post: ***amigaadvis@vestnet.dk*** □

Mere effektivt end nogensinde før.

Helt i firmaet's ånd, kan Kiwi Multimedia nu tilbyde den nye række af Phase5's G3 processorkort. Processorkortene er ikke alene meget hurtige, men har også et bedre pris ydelselsesforhold end de nuværende PowerPC-kort. Foruden den nye teknologi ser også nogle gamle kendinge dagens lys igen. Det drejer sig om 68030 - 68060 linien af processorkort til både A1200(T) og bigbox Amiga'er og det til en langt billigere pris end for!

Det længe ventede Amiga OS 3.5 er endelig kommet, og for at sikre dig et eksamplar er det nok en god ide allerede nu at bestille hos os. Foruden de tre spændende nyheder er der endelig også nogle spilnyheder, såsom T-Zero, Phoenix Fighters, Turbo Racer 3D, Star Fighter, Wasted Dreams og The CDS Collection. Som altid har vi Danmarks storste sortiment indenfor Amiga-hardware og -software. Hvis du ikke finder det du soger i denne brochure, er du velkommen til at kontakte os - så kan vi måske bestille det hjem.

Acceleratorkort

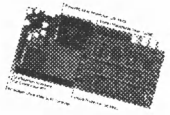


Blizzard PPC G4

Blizzard G4 300MHz 5.695,-
Blizzard G4 400MHz 7.295,-

Acceleratorkort 030-060

Typhoon 030 40Mhz, med SCSI..... 1.595,-
Blizzard 1240 25Mhz 2.295,-
Blizzard 1240 40Mhz 2.495,-
Blizzard 1260 50Mhz 3.695,-
Blizzard SCSI 895,-



Cyberstorm PPC & 68k

CyberStorm Mk3 060 50MHz 5.295,-
CyberStorm G4 400Mhz 7.295,-

Grafikkort

Village Tronic

Picasso iV 4Mb (nu på lager) 3.495,-

Picasso IV moduler:

Concierto lydmodul 1.495,-
Pablo-II videomodul 995,-
Paloma TV-tunermodul 1.495,-

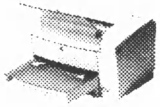
Olympus

Digitalkameraer

Olympus C-830L.....3.995,-
Olympus C-900 Zoom.....5.995,-
Olympus C-1400XL.....7.995,-
Olympus C-2000 Zoom.....8.995,-

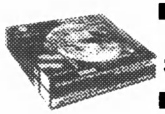
Printer

Minolta



PagePro 8 laserprinter.....2.595,-
PagePro 12 laserprinter.....8.995,-
PagePro 20 laserprinter.....12.995,-

Modem/netværk



Sandberg

Sandberg K56FLEX 56kbps 595,-

Village Tronic

Ariadne Ethernetkort II.....1.095,-

Scanner

Artec

ViewStation AT12.....2.495,-
Scan Express SCSI incl ScanQuick4..... 1.995,-

Software

Internet/comms

Netconnect v3 849,-
ST-Fax v4 549,-

Grafik

ArtEffect 3.0..... 1.495,-
Drawstudio 2.0 ..... 1.095,-
ImageFX 4.0..... 1.795,-
Plug In til Art Effect.....395,-
Deluxe Paint V CD 295,-
Fantastic Dreams 895,-
Photogenics 4.1..... ring !

Præsentation

Scala MM400 CD-version 995,-
WildFire 5.0 ..... 1.195,-
WildFire 7.0 til både PPC & 68k..... 1.495,-
Candy Factory Pro (PPC) 695,-
Monument Designer V2 ..... 1.995,-
Monument Designer V3 ..... 2.995,-
Adorage 1.195,-
Animage 1.195,-
XDVE v. 3.5 ..... 1.495,-
Fontmachine v. 3.2..... 795,-
VideoFX 2..... 1.495,-

DTP/Tekstbehandling

WordWorth 7..... 599,-
WordWorth Office 599,-

Phase 5	
Cybervision PPC 8Mb	2.095,-
B-Vision A1200 8Mb	*1.995,-*
CyberVisionNG 32Mb	2.595,-

Lydkort

DCE	
Melody A1200	1.795,-
Prelude A1200	*2.495,-*
Melody Zorro 2 kort	1.995,-

Sampler/MIDI	
AURA-8 8 bit stereo	395,-
AURA-16 16 bit stereo	1.095,-
Megalosound 8 bit stereo	395,-

JVC

Digital Camara	
GR-DVL9600	16.995,-
GR-DVL9500	14.995,-
GR-DVX7	15.995,-
GR-DVL20	7.995,-

Video Camara	
GR-AX880	5.995,-
GR-AX680	4.995,-
GR-AX480	3.995,-
GR-SZ7000	5.995,-
GR-SZ5000	5.495,-

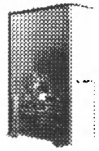
JVC Video	
HR-S9600	6.995,-
HR-S8600	.5995,-
HR-S7600	4.295,-

Kiwi Multimedia I/S
Frejasvej 71
3600 Frederikssund
✆: 47-389639
Fax: 47-389638

-Det venlige alternativ

ScanQuix 4 fra RBM	695,-

Tower



RBM	
Towerhawk ex (A4000/A1200)	2.495/2.495,-
Zorro daughterboard	1.795,-
Zorro III daughterboard	ring !
VidiOn videoadapter	895,-

Micronik	
Infinitiv II Tower (A1200)	2.295,-
Zorro II daughterboard	1.795,-
Zorro III daughterboard	3.595,-

Diverse tilbehør

Genlocks & Drev	
Iomega Jaz 2GB	3.895,-
1GB Jaz disk	895,-
40x CD-ROM med software	599,-
Lola 1000 Genlock	1.995,-
Rendale Genlock	1.295,-

A1200 IDE-controller	
PowerFlyer	995,-
Buddha	695,-
IDE Fix 97 incl. IDE controller	495,-

Mus / diverse tilbehør	
2-knap mus	199,-
3-knap mus	249,-
Mouse-It PC->Amiga adapter	149,-
PC-mus adapter til Amiga	249,-
Scandoubler/TV-tuner	1.495,-
Micronik Scandouble	1.095,-
Wacom Artpad II tegnebræt	1.695,-
IOBlix kort zorro 2	1.095,-
IOBlix A1200 Seriel	695,-
IOBlix A1200 Parallel	695,-

Amiga Writer	995,-
Pagestream 4.0	2.795,-

Raytracing	
Tornado 3D 3.0	3.995,-
Tornado 3D 2.1	1.295,-

Diverse	
Directory Opus 5 Magellan II	695,-
Turboprint 7 Pro	649,-
SuperView Productivity Suite	299,-
PFS2 v4.2	649,-
Linux Redhat v5.1	299,-
DOpus Plus	349,-
CyberGraphX v4	249,-
Make CD Dao	ring !
Aminet 6 og op efter	119,-

Underholdning

Napalm	549,-
Foundation	429,-
Quake	395,-
Genetic Species	395,-
The Strangers (kamp sport)	249,-
Olofight (kamp sport)	379,-
Turbo Racer 3D	249,-
The Prophet	349,-
T-Zero	495,-
Star Fighter	199,-
Phoenix Fighters	249,-
CDS Collection	199,-
Wasted Dreams	399,-
Sixth Sense Investigation	299,-

Grib chancen

Forbehold for trykfejl og prisændringer. Alle priser er incl. moms.

Index for Amiga Advis 7/99–1/00

Amiga Advis 7/99 (15. jul.–19. aug.)

Aktuelt: Amiga opdatering – designet
Anmeldelser: Aminet 31
PhotoAlbum 6.3b
SongPlayer 1.53
Kurser: REBOL, del 7
Can you IMAGINE that, del 19
Spil: Abuse
Spil-bunkeren
Andet: Master of Art! – Sabrina Online
Demo or Die!
Hukommelsesstyring i AmigaOS – nu og i fremtiden
Datamatikertræf
Index for Amiga Advis 1/99–6/99

Amiga Advis 8/99 (19. aug.–16. sep.)

Aktuelt: Fokus på Amiga-NG:
Linux?
Design og hardware
Transmeta?
The Revolution
Amiga/Linux vs. QNX/Phase5?
Anmeldelser: Buttonbank
CyberGraphX V4
Kurser: REBOL, del8
Can you IMAGINE that, del 20
Spil: Wasted Dreams
Interview med Digital Dreams
Spil-nyheder
Andet: V&M: QuickTime-værkstedet

Amiga Advis 9/99 (16. sep.–21. okt.)

Aktuelt: Fokus på Amiga Inc.:
Omrokering i ledelsen af Amiga Inc.
Jim Collas'planer om alskens devices
Petro tager til USA
IWin
Amiga Advis fylder 3 år
Anmeldelser: TVPaint 3.59
Aminet 32/Set 8
Kurser: REBOL, del 9
Can you IMAGINE that, del 21
Spil: T-Zer0
Spil-nyheder
Lidt om spil og World of Amiga
Andet: V&M: Test af MPEG-players
T&E: Pc-joystick-adaptor

Amiga Advis 10/99 (21. okt.–18. nov.)

Aktuelt: Fokus på Amiga'en:
Long live Amiga
The Party 9 – Need we say more?
Anmeldelser: phase5's G4 PPC-kort
SuperView Productivity Suite
HyperCOM4+
Plotter 3D
ScanMagic
Kurser: REBOL, del 10
Can you IMAGINE that, del 22
Spil: Moonbases
Andet: DemoOrDie!
The Demo.Guide i ny HTML-version

Amiga Advis 11/99 (18. nov.–16. dec.)

Aktuelt: Hvem er vi?
Omkring Amiga's nye patenter
Anmeldelser: Aminet 33
AmigaOS 3.5
TurboPrint 7
PFS3
Kurser: REBOL, del 1
Can you IMAGINE that, del 23
Spil: Den nye klasse
Andet:

Amiga Advis 12/99 (16. dec.–20. jan.)

Aktuelt: Home Electronics World 1999
REBOL og Carl Sassenrath
Tankeeksperimentet, del 1
Anmeldelser: SuperView IV
V&M ScanQuix 4 vs. ScanTek 4.5
Digital Almanac II
Kurser: REBOL, del 12
Can you IMAGINE that, del 24
Spil: (Desværre ingen)
Andet: Demo or Die!
SÅDAN! – udskiftes Kickstart og/eller blæser i en Amiga 4000
SÅDAN! – Amiga 3000 Softkick og AmigaOS 3.5
T&E – Sådan bygger du en CD-free

Teknik & Elektronik

Byg en pc-tastatur-adaptor

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Denne gang ser jeg på hvordan man selv kan bygge en pc-tastatur-adaptor til sin Amiga-computer. Det kræver dog at du har forstand på elektronik og adgang til en EPROM-brænder.

PC->Amiga-adaptor?

Man kan ikke tilslutte et pc-tastatur til sin Amiga's tastatur-inddgang sådan bare uden noget ekstra hardware der gør dem kompatible med hinanden. Dette skal der en adaptor til for, og det er lige hvad vi viser jer denne gang.

Hvad skal jeg bruge?

Du skal bruge en del. Dog ikke dyre.

1. stk. PIC16C84
1. stk. 7407
5. stk. 10 kohm modstande
2. stk. 15–33pF kondensatorer
1. stk. 100 pF kondensator
1. stk. 4 MHz krystal

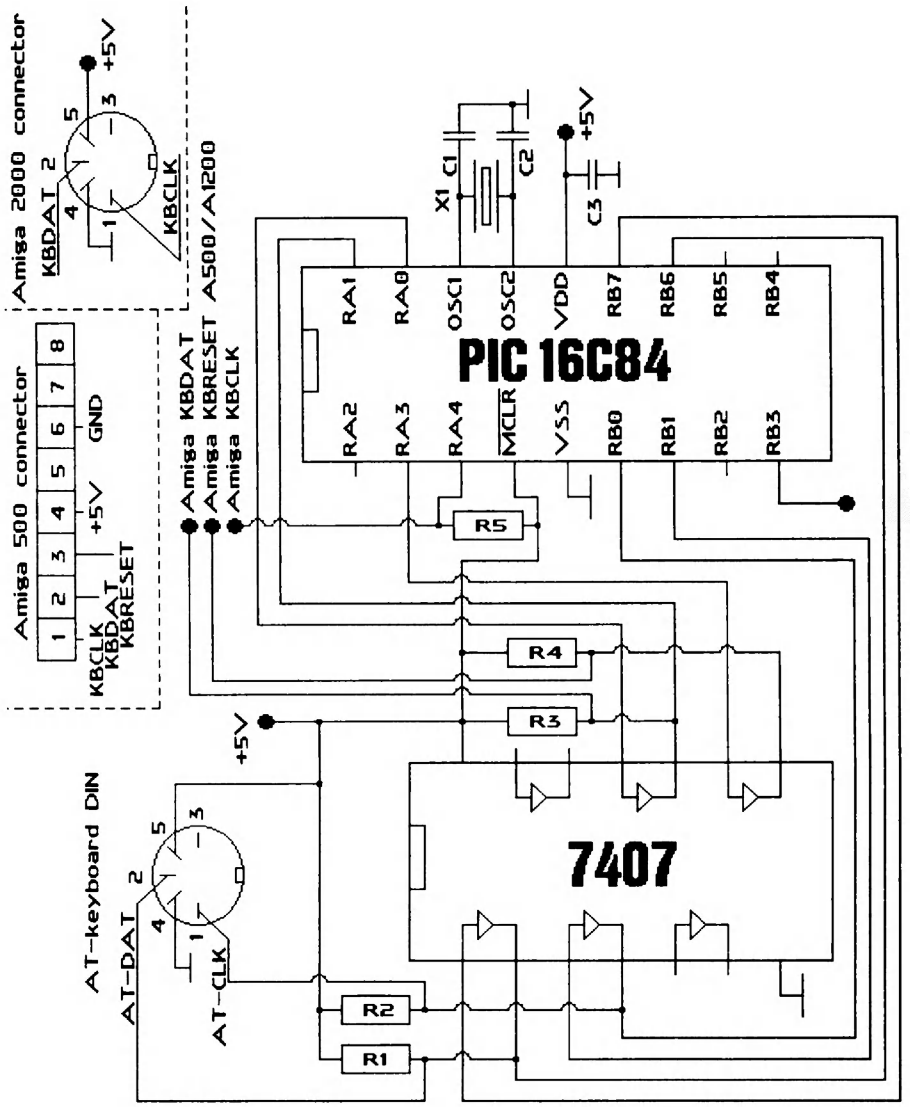
Ud over dette skal du også have adgang til Aminettet. Dette skyldes at koderne til PIC16C84 microkontrolleren ligger i arkivet: ATkeyboard.lha. Underbiblioteket er hard/hack.

Brænde-tid!

PEEL kredsen skal "brændes", eller mere på dansk: programmeres. Husk at når PEEL'en er programmeret er der ingen vej tilbage. Programmeringen ligger i kredsen for altid når den er brændt.

Der er flere forskellige typer at vælge i mellem: En Amiga-keyboard-indgang, en Amiga med parallelport, et normalt AT-keyboard og til et Win95-keyboard. Alt dette skal programmeres ned i PEEL'en. Koderne er i HEX. Dette kommer nok ikke bag på elektronikfolk.

Til dem af jer der ikke ved hvad en EPROM-brænder er, kan jeg fortælle at det er et lille stykke hardware der tilsluttes til en computer (inkl. Amiga) hvor man så kan sætte kredsen ned i og programmere den via et software. Koderne er som regel i Intel HEX-format.



Samle-tid

Først skal det siges at der ligger layout (PCB) i lha-filen. Disse ligger i postscript-format og er lige til at printe ud. Dem som ikke har adgang til printfremstillingsudstyr kan bruge et hulprint til at montere komponenterne på. Kig på diagrammet og sørg for at alt bliver korrekt samlet. Billedet er et diagram over en standardadaptor som kan bruges til et AT-keyboard (ikke XT-keyboard). For parallelport-løsningen henvises til ATkeyboard.lha-filen på Aminet. Sørg for at benforbindelserne sidder som de skal i forhold til den Amiga du bruger osv.

Test tid!

Der er faktisk ikke så meget andet at gøre ind at tilslutte tastatur og Amiga sammen og starte op. Der medfølger et lille værktøj til parallel-udgaven (husk at lægge den i WBstartup eller i User-startup).

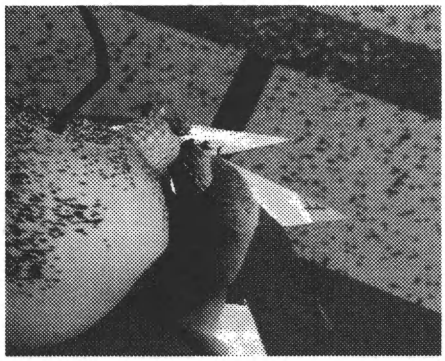
God fornøjelse! □

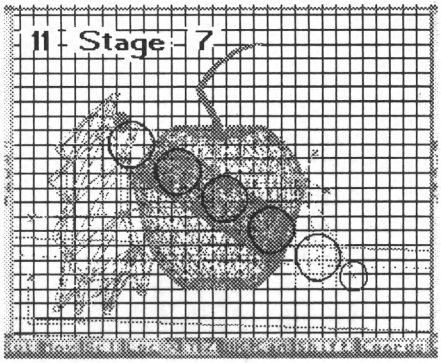
Can you IMAGINE that?

Del 25: Nu bliver det svært...

■ *Af Leif Mortensen*

Noget mere om hvordan historien hele tiden udvikler sig så det ikke går som man havde forudset.

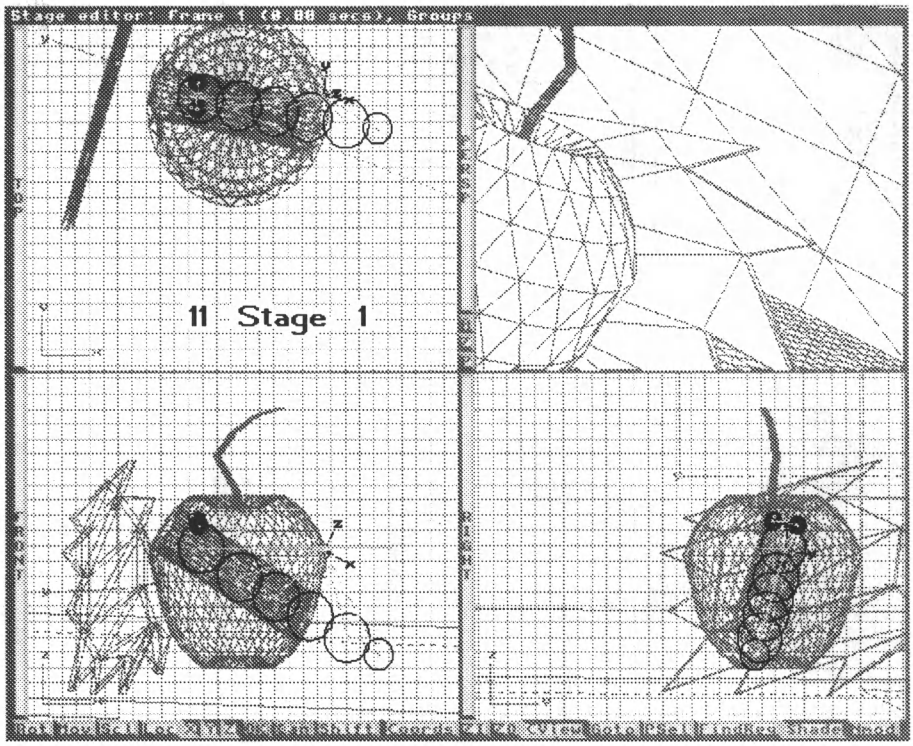


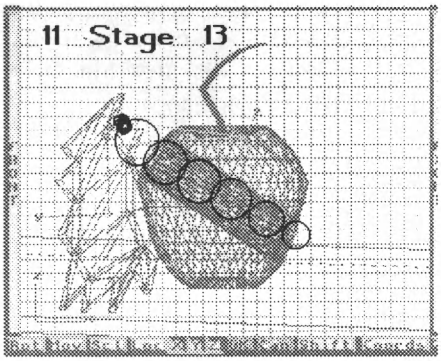


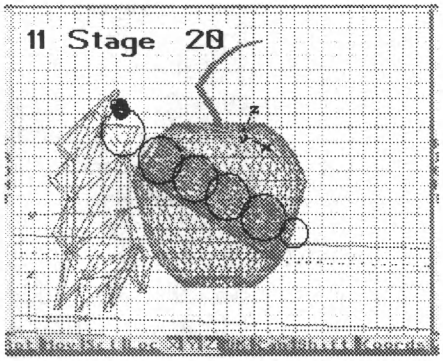
Scene 11

I denne scene kommer den forelskede larve så langt ud af æblet så det begynder at vælte.

Billede "11stage1" viser udgangspositionen i scenen. Som du kan se, så skal vi lige veksle kamerapositionen så ikke alle scener bliver skudt fra samme vinkel. Bortset fra det, så er der jo ikke så meget at sige til denne scene, kig på billederne *11stage7* til *-20* for at se larvens positioner i de nævnte keyframes.







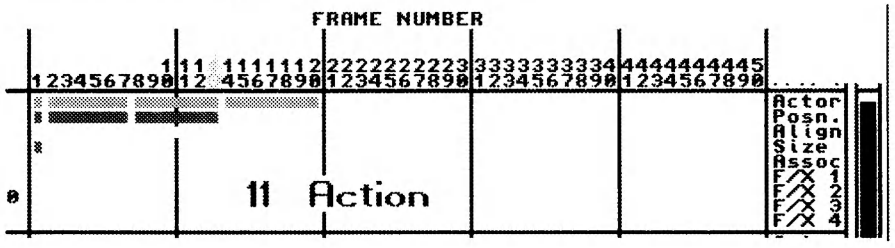
De states der skal bruges er i billede 1: DEFAULT. Billede 2–7: STRAKT. Billede 8–13: SAMLET og i billede 14–20 er det igen DEFAULT.

Som det fremgår af billederne er det jo ikke den store fremadgående bevægelse vi skal bruge, men vi skal bruge bevægelsen i selve larven for ikke at få et for statisk billede. Du skal også Add'e en ny lampe, ovre ved siden af kameraet, for at få det fornødne lys på.

Scene 12

Her skal der virkelig 'action' på. Vi skal både ha' æblet til at vippe og spejlet til at vælte og larven til at kravle frem og tilbage.

Men først kommer her en lille forklaring på de problemer man kan løbe ind i når man vil lave sådan en scene. ▸



Den oprindelige ide var jo at spejlet skulle gå i stykker når det blev væltet, men det kunne jeg ikke få til at se rimeligt ud.

Så prøvede jeg engang med at spejlet bare væltede, og det så såmænd meget godt ud. Det er tilmed den nemmeste at lave, så det blev den jeg vil beskrive her i bladet, selvom det ser lidt tamt ud.

I nogle ledige stunder har jeg så arbejdet videre på en udgave hvor spejlet alligevel går i stykker, og det kom egentlig, alligevel, måske til at se meget godt ud. Den er ikke helt færdigpudset endnu, så den udgave kommer i næste nummer – så kan du bruge den udgave du synes bedst om.

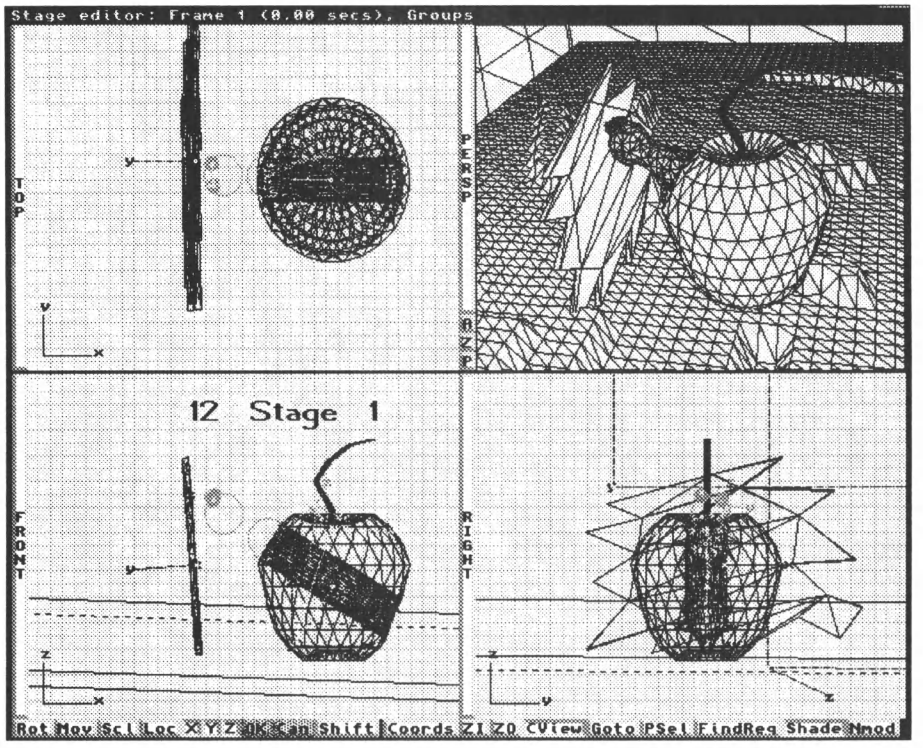
Før du kan gå igang med at opstille scenen skal der 'skæres' lidt af larven, for den er for lang til at den kan være inde i æblet.

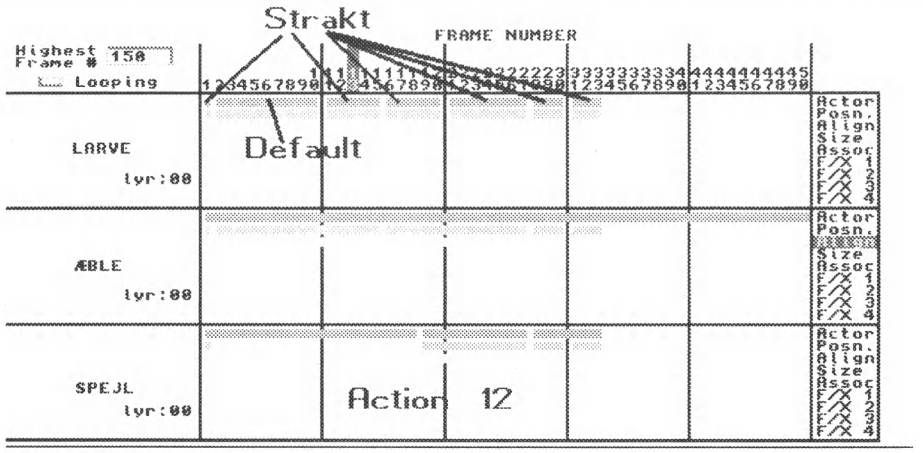
Du går derfor til Detail Editor'en og fjerner den sidste af de store Blobs og flytter den lille, altså halen, hen i stedet for. Lav en State hvor larven er trukket sammen og giv den navnet Default. Stræk larven ud og lav igen en State med navn Strakt.

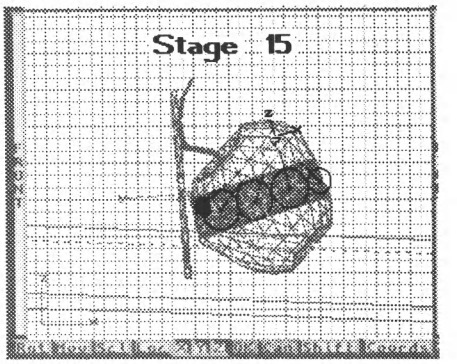
Husk at Pick'e alle Blobs som en gruppe når du Save'er den under et nyt navn (larvekort2state.grp). Når det er overstået kan du gå til Stage Editor'en igen.

Udgangsbilledet kan ses i "12 stage 1". Når du har opstillet det går du til Action Editor'en og sletter alle tidslinier der er for de tre objekter, undtagen selvfølgelig for billede 1, og sætter nogle nye som vist i billedet Action 12.

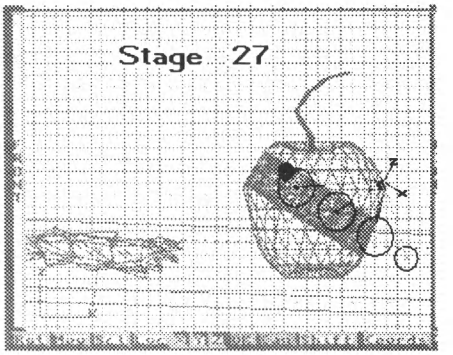
Save Changes og gå tilbage til Stage Editor'en og skriv 15 i Frame requester'en. Her opstilles scenen efter billedet "Stage 15", altså alle tre objekter.



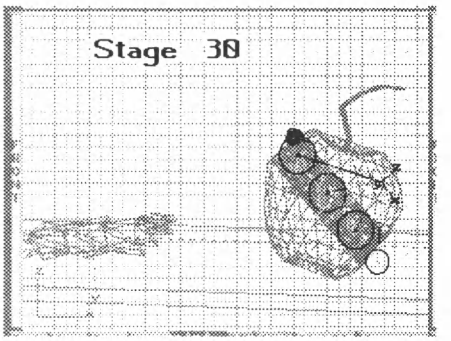




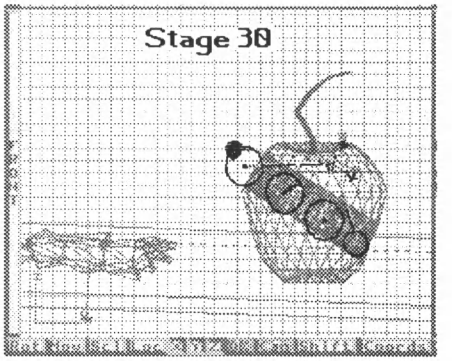
Næste keyframe bliver som "Stage 27" hvor spejlet skal ligge vandret på jorden, æblet skal stå lodret og larven stikke lidt ud af æblet i højre side.



"Stage 30" skal vise æblet vippet en smule til højre og larven skal helst kunne ses på begge sider af æblet. Spejlet er igen vippet en smule på skrå med højre side hævet en smule.



"Stage 33" er den sidste key-frame – her står æblet igen lodret og spejlet ligger vandret igen og larven er kommet lidt mere til syne i venstre side af æblet. ▶



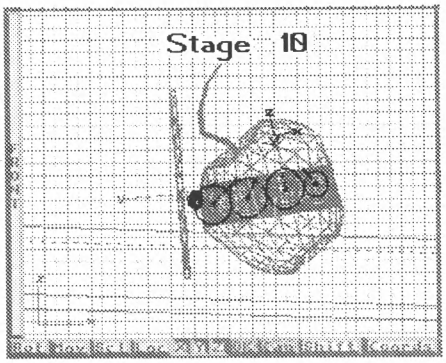
Meningen med de sidste key-frames er at give indtryk af at spejlet og æblet lige vipper lidt kontra fra deres store vandring mod venstre. Det er ikke så nemt at bekrive, men det ser meget godt ud når billederne bliver færdige.

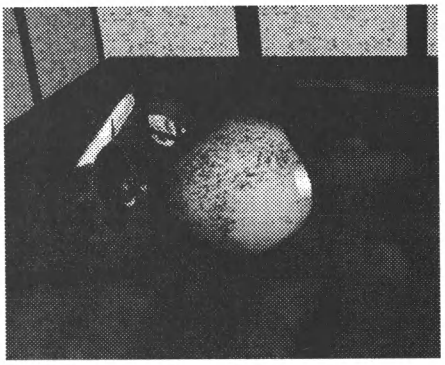
For en sikkerheds skyld skal vi lige se efter om larven sidder rigtigt i billede 10 og 20. Sammenlign dine Stage-billeder med disse her:

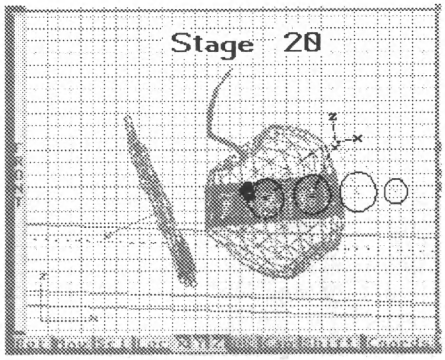
Hvis ikke du har disse billeder, så juster på larvens placering så de kommer til at ligne.

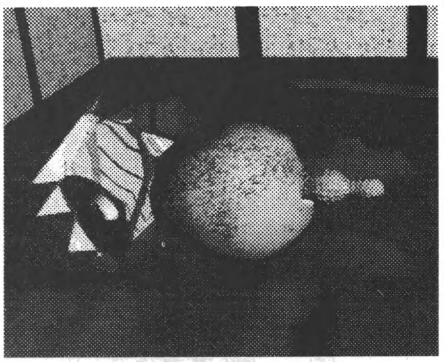
Det var ordene...

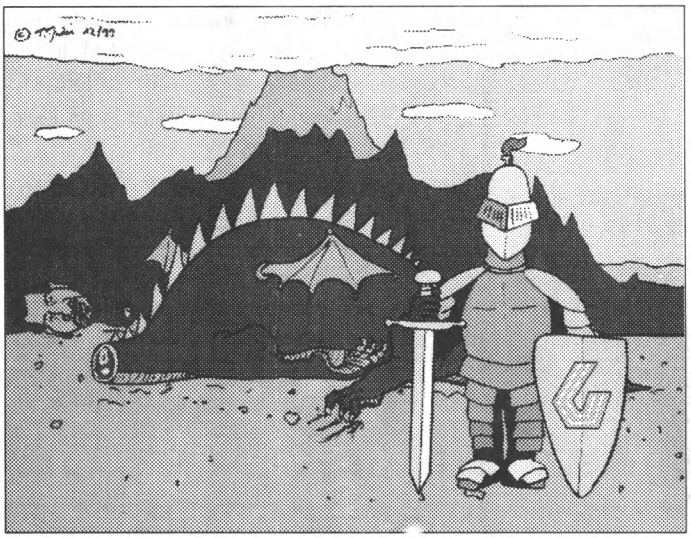
... for denne gang. Som skrevet tager vi denne scene engang til i næste nummer hvor vi også vil se på hvordan man skiller objekter ad. □

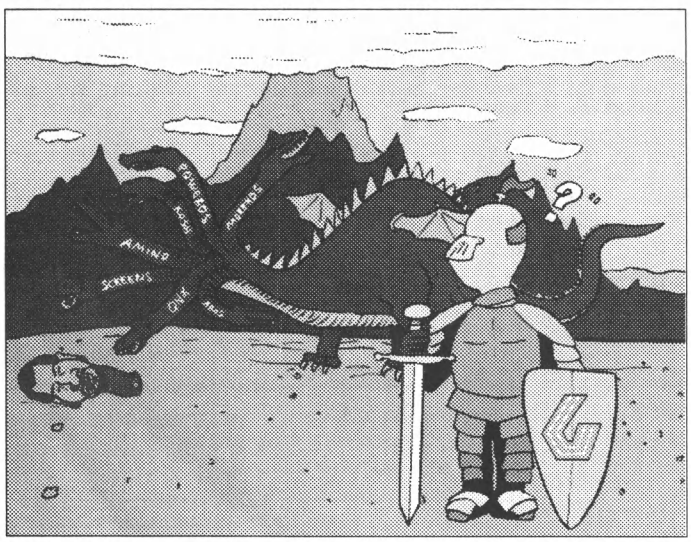












AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,-
4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,-
16MB EDO-ram/530,- 32MB EDO/1180,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste
eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

ABSALON DATA

Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

WipeOut 2097 — Hurtig 3D-racing

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Vi var lis'som ellers begyndt at opgive håbet om nogensinde at få spil til vores fine PPC-hardware med det fine 3D-grafik-acceleratorkort.
Gennem længere tid har vi ventet og ventet på et af de lovede PPC-3D-projekter og nu er det her så.
Ja, lad mig dog blot begynde med at sige at det bestemt ikke har skuffet og at den største hage ved det er at det får én til at ville have mere af den slags – meget mere!

Wipe-hvad-Out

For at sige det som det er, så er Wipe-Out 2097 et racer-spil hvor man kører for at komme først over målstregen, præcist ligesom alle andre racerspil, så er det sagt, intet nyt ved det.

Vælger du arcade-mode flyver du om kap med andre der kan yde forskellige former for voldelige overgreb overfor dig og, ja, du flyver i dette her spil, eller rettere sagt, så sværer du et lille stykke over jorden, men lad nu det ligge.

Der er naturligvis forskellige fartøjer med hver deres egenskaber du kan vælge imellem og, ja, der er naturligvis også forskellige baner der ligeledes gør spillene varierede.

Undervejs samles våbnene op, der er felter på banerne som giver dig et lille spark i rø... og disse kan man så vælge at undgå eller at benytte sig af lidt afhængigt af om de sparker dig derudad eller bare ind i banens væg hvilket ikke er så fedt.

Vælger man at flyve mod tiden samler man ikke våbnene op idet der ikke er nogen andre på banen at bruge dem mod, men fartfelterne kan du stadigvæk bruge.

Det var en lille kort beskrivelse af selve spillets muligheder og tilsætter man farten, kampen mod de andre og den ret flotte grafik har man rent faktisk et kanont spil, men mere om det lidt senere.

Grafik-ydelsen

Det første rigtige spil til Amiga'en som kræver 3D-grafikaccelerator og, ja, det passer ikke helt for der har gennem et lille stykke tid været en version af ADecent der ligeledes kræver 3D.

Men i modsætning til WipeOut 2097 kan man godt spille Decent uden en 3D-accelerator hvorimod jeg har lidt svært ved at forestille mig WipeOut 2097 uden brug af en sådan 3D-accelerator.

Skærmopløsningerne jeg kan vælge imellem er 320×240, 640×480 og 800×600 i henholdsvis 15 og 16 bits.

Jeg skriver det på denne måde fordi jeg ikke umiddelbart kan se nogen grafikforskel på 640×480 og 800×600.

Den eneste forskel jeg kan se er at den i 800×600 får mørke striber på

WipeOut 2097

Udgives af:
Blittersoft
Overført af:
Digitalimages
Krav:
- PPC-kort
- 3D-grafikkort
- Cd-rom-drev
- Harddisk
- 24 MB ram

Anbefalet:
CybervisionPPC
Forhandler:
Alive Mediasoft
Pris:
300–400,- kr.

Grafik	13
Lyd	10
Gameplay	11
Overalt	11

tværs af skærmen hvilket jeg tror skyldes at 640×480 bliver trukket ud til 800×600-opløsningen.

Men dette forhold har jeg ikke investeret tid i da opløsningen i 640×480 er ret flot og det går kanon-hurtigt uden at det bare hakker det mindste, hvilket jeg godt kan konkludere er en af spillets hovedindgredienser.

Jeg har testet spillet med et 200 MHz PPC-604-kort med tilhørende Cybervision PPC 8 MB grafikkort og med dette under hjælmen behøver du ikke lave begrænsninger på grafikken som man ellers godt kan.

Skulle dit PPC-kort have en lavere clock end mit tror jeg ikke du behøver at frygte at du må lave de store begrænsninger, men har du derimod et af de lidt ældre Cybervision 64/3D grafikkort kunne jeg godt forestille mig at du bliver nødsaget til visse begrænsninger.

Af grafikbegrænsninger du kan lave kan jeg nævne lyseffekter, lave himlen ensfarvet, sætte BufferedScreen til double i stedet for triple, vælge en lavere skærmopløsning m.m., altså det sædvanlige.

Hvis du godt kunne tænke dig at få et indtryk af hvor godt dette her spil kører rent grafisk behøver du blot at finde et af de tilgængelige billeder af spillet og så forstille dig at det bare kører derudad.

Normalt sender spilproducenter gerne nogle ualmindeligt flotte konstruerede billeder af deres produkter ud til offentlig beskuelse. De siger nærmest "se hvor flot grafikken i spillet er", men når man så skal til at spille det finder man hurtigt ud af at den grafik kommer man aldrig i nærheden af.

I WipeOut 2097 derimod behøver man ikke at lave dette lille trick da spillet virkeligt er så flot som billederne viser.

Spillet

Sværheden i spillet er lavet på den måde at der tildels er fire forskellige fartøjer som stiger i hastighed, men jo hurtigere de kan flyve, jo dårligere bliver de også til at dreje, hvilket gør dem vanskeligere at styre i svingene.

Derudover er der tre sværhedsgrader i form af banetyper som bliver sværere og sværere at komme igennem, dvs. at den nemme type har forholdsvis bløde sving og kun er lidt kuperet, bugter sig kun lidt i bakkedal.

På den svære af banetyperne kan det både gå stejlt op og ned, svingene kan være meget skarpe, komme lige efter hinanden i bedste Ingmar Stenmark-stil, der kan forekomme indsnævringer og nogen gange flere af tingene på engang.

Til at styre dig i mål som nummer et skal du kunne mestre følgende funktioner:

Dreje til siderne (overraskende, til de skarpe sving er der to sidestep-taster der bruges sammen med drejeknappen til de vanskelige sving).

Herudover kan du bevæge dit fartøj op og ned. (Denne funktion er dog ikke nødvendig, men meget rar at beherske samtidigt med de andre når banen har fartbumper som du slår næsen imod. Ønsker man ikke at miste fart og energi på den bekostning skal det beherskes).

Af styreredskaber kan du vælge at bruge kun keyboard, keyboard med mus og keyboard med joystick. Desværre kan dette joystick ikke være et analogt joystick som ellers ville være idéelt til dette spil. Tasterne på keyboard'et, mus og joystick'et kan naturligvis indstilles efter behag.

På banerne er der to forskellige typer felter man kan flyve over. Det ene giver fra lidt til noget mere fart en smule tid. Den anden giver dig "hjælpeting" hvoraf de fleste hjælpeting er våben.

Her kan du få miner til at lægge ud, men også missiler o.l. kan erhverves her, men også lidt mere spicielle våben som en slags energi-puls-kugle der fjerner de modstandere den bliver brugt mod, helt og aldeles, resten af løbet. Den er bare lidt svær at ramme med.

Men du kan også få andre ting såsom en autopilot i et lille stykke tid, en fartudløser og lidt ekstra energi.

Dit fartøj har nemlig en hvis mængde energi til at begynde med og denne mængde energi varierer, afhængigt af hvilket fartøj du har valgt at ræce afsted med.

Når så du bumper ind i vægge o.l., eller bliver ramt af en af dine modstandere, mister du noget af denne energi som så kan genoplades ved at tage en lille omvej. (Som regel er det en omvej, men behøver ikke være det).

Derudover er man også underlagt en tidsbegrænsning, dvs. at der er nogle tidsmålinger som man skal kunne nå indenfor en vis tid og dette er som oftest kun et problem hvis man flyver ind i alt hvad man kan komme i nærheden af. Alt i alt giver dette et ret godt spil når det blandes med en rasende fart og en flot grafik.

Når man har vundet de seks baner fordelt på de tre sværhedsgrader man begynder med, kommer man til et nyt fartøj der udmærker sig ved at have maksimal hastighed, samtidigt med at det har maksimale styreegenskaber.

Nu lyder det som om det er nemt med dette fartøj, men sandheden er at du vælter rundt med dette faretøj for gennem de sidste rigtigt mange spilletimer du har lagt i at lære at dreje i god tid o.l. har du fået tillagt dig nogle vaner.

Og nu skal disse færdigheder laves helt om. Så de første par gange man flyver med dyret er det som første gang man spillede spillet. Hups...! Fik jeg sagt at dette fartøj ikke kan opsamle våben o.l.

Samtidigt får du to nye bonusbaner og når du har guld i dem kommer du et skridt videre til Phantom challenge I og nu skal vi begynde forfra fra bane 1. Men til gengæld er dine modstandere bedre og du kan nu ikke gemme mellem løbene, men du skal vinde for at komme videre til næste bane.

For at give dig en mulighed for at vinde får du tre forsøg. Dog skal det lige siges at bliver du nummer to eller tre trækkes dette ikke vundne løb ikke fra dine tre forsøg.

Samtidigt med skal man også vinde fem af løbene i træk, så for at komme videre fra Phantom challenge I til II må man også blive nummer fire og nedefter, højst tre gange.

I toerne begynder man så forfra igen, men nu går alt sammen noget nær dobbelt så hurtigt, hvilket er *meget* hurtigt. Og her kommer ens kundskaber om dette spil på en alvorlig prøve.

Og hvad der herefter sker ved jeg ikke for som jeg sagde, det går *meget* hurtigt...

Manual m.m.

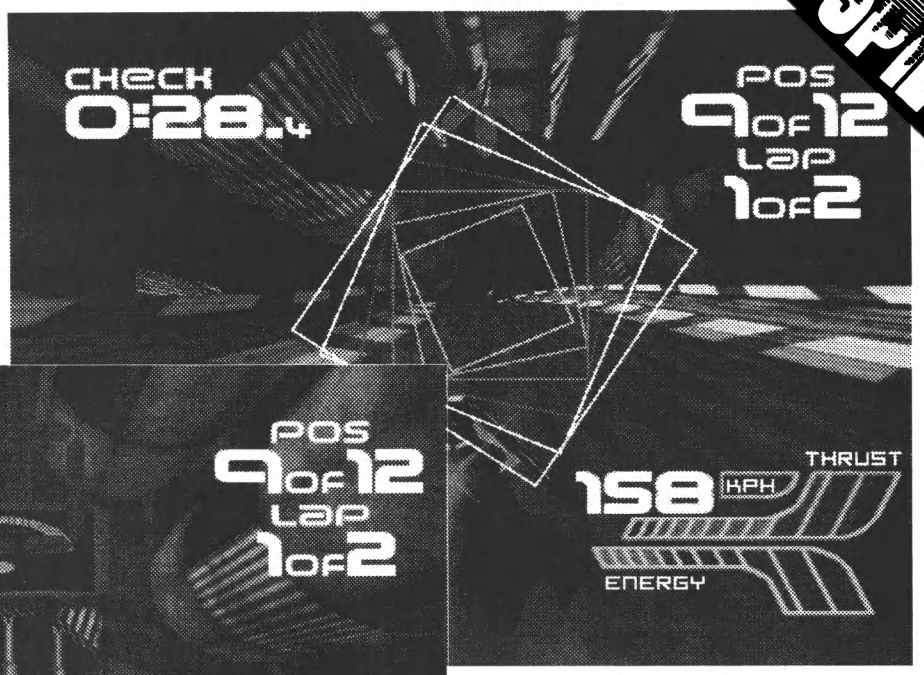
Ja, den har jeg ikke set noget til, men tingene er heller ikke vanskeligere end at den ikke behøves. Dog ville det være rart med en lille oversigt over de forskellige ting man samler op. Disse vises nemlig som nogle streger, øverst på skærmen, men efterhånden lærer man dem at kende.

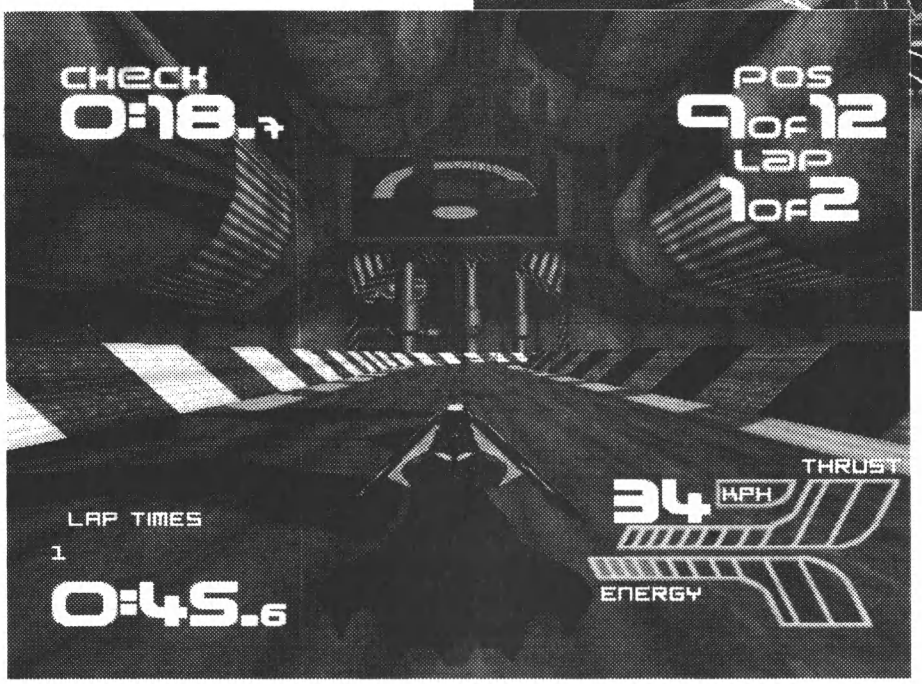
På cd'en findes der dog en Amigaguide som kort fortæller lidt om installering, opsætninger samt evt. problemer der kan opstå i forbindelse med spillet.▶

WipeOut 2097 kræver enten ingen hd-plads (rundt regnet), 42 MB eller 70 MB hvis man vil have rub og stub med på harddisken.

Lyden kan deles i baggrundsmusik hvor du har 9 numre at vælge imellem eller du kan sætte den på ramdom så den selv skifter mellem dem.

Så har vi lydeffekterne og de er som de skal være, mere er der sådan set ikke at sige om dem.





Men sådan som mit system er sat op kommer lydeffekterne ud gennem Amiga-lydstikket mens baggrundsmusikken kommer ud ad cd-rom drevet og dette skyldes formodentligt at jeg ikke har påsat en audioledning fra cd-rom-drevet og ned til mit motherboard.

Synsvinklen som du ser fra når du flyver afsted kan enten være at se fartøjet bagfra eller at du ser ud, inde fra fartøjet. Det nemmeste er at se dit fartøj bagfra, men hopper man ind i fartøjet bliver oplevelsen af fart og spænding noget større.

Der er bestemt flere ting jeg her kan kaste mig over at fortælle om, men der skal jo også være plads til andet i bladet end lige denne her anmeldelse. Men lad mig dog lige slutte af med at fortælle om et par fede oplevelser jeg har haft med dette spil.

Den første var en duel jeg have med éen om at blive nummer et på sidste omgang og denne duel strakte sig over et rimeligt langt stykke.

Det endte med at han fik presset sig ind foran mig, lige før målstregen, men desværre for ham havde jeg det tidligere omtalte dræbervåben som jeg så fik ham med.

En ting er at vinde, men det er nu bare en fed følelse når man har haft en intens duel gennem længere tid, så at få den ære at, ikke bare at henvise ham til en andenplads, men helt at sætte ham ud af spillet efter at han har været en "pain in the ass" den sidste halve bane.

Denne slags dueller oplever man forholdsvis tit. F.eks. havde jeg en anden duel hvor vi skiftedes til henholdsvis at skyde og så overhale hinanden. Når dette så er sket tre-fire gange og man bare ikke kan slippe af med ham, er der nu ikke noget bedre end at sende ham ad h... til.

Nu glemmer man jo naturligvis alle de gange hvor man selv taber, men det medvirker jo nok ganske godt til den gode og sunde følelse af at der er noget retfærdighed til når man selv vinder.

KONKLUSION

WipeOut 2097 er ikke bare et godt spil. Kigger man på den ydelse spillet giver er der ikke nogen tivlv om at dette her ikke bare er en gang bedre end andre Amiga-spil, men derimod mange gange bedre.

Dette betyder naturligvis ikke at også gameplayet er mange gange bedre end andre Amiga-spil for det kan der nemt være mange meninger om. Selv synes jeg at det er et af de bedre når vi snakker om gameplayet.

Nu er jeg ikke til de alt for tekniske racerspil. For mig gælder det primært om fart og spænding.

I den forbindelse har jeg aldrig spillet Formula One Grand Prix særligt meget, men var derimod mere til det efterhånden noget gamle Wrooom som netop gav noget af denne fart og spænding som WipeOut 2097 giver.

Det er svært at beskrive denne fart og spænding, men har I set den nye Starwars-film er der i den et racerløb hvori netop denne form for spænding er ret tydelig. Det er noget nær den oplevelse som WipeOut 2097 giver en og den er fed.

Formentligt er der mange Amiga-ejere der ikke kan spille dette spil pga. at de ikke har et PPC-kort og et 3D-grafikkort som spillet kræver, og det er naturligvis kedeligt. Men hold øje med brugt Amiga-PPC-hardware som der sikkert vil komme en del af når de nye kort kommer på gaden.

At købe et PPC-kort kun pga. WipeOut 2097 er måske lige i overkanten, men der er for det første flere Amiga-PPC-spil på vej og for det andet kan man efterhånden også mange andre ting med sit PPC-kort end bare lige at spille. □

Spil-bunkeren

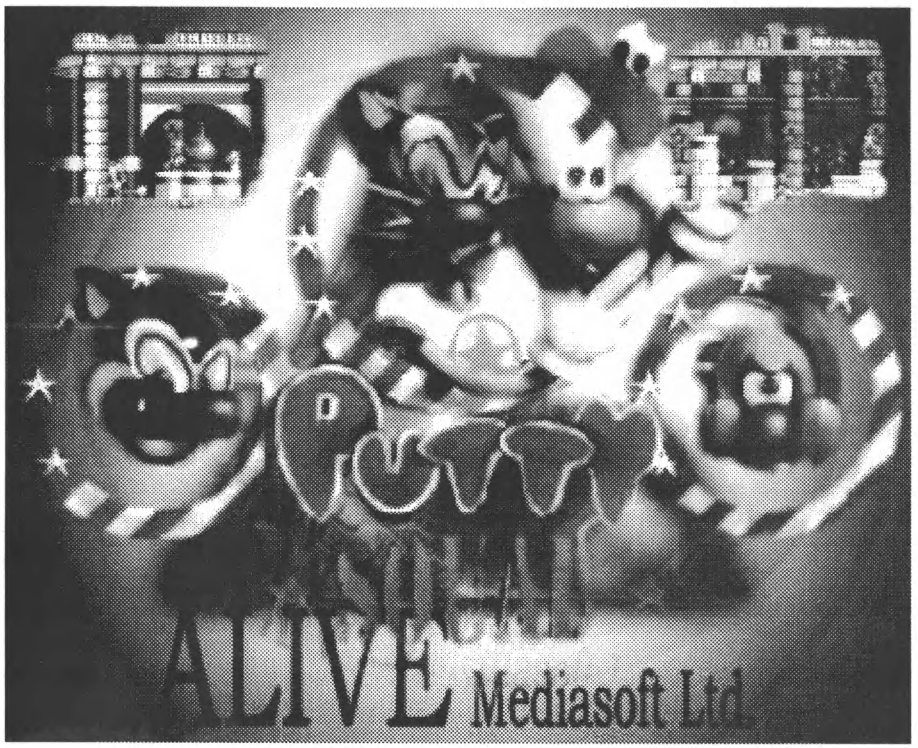
■ *Af Morten Skov*

– Vores annoncører *Alive Mediasoft* har haft en rigtig glædelig jul, og det skyldtes ikke for mange julebryg, næh nej, ifølge deres nys udsendte pressemeddelelse har de solgt forrygende mange spil henover højtiden. Faktisk har de oplevet de højeste salgstal nogensinde, ganske imponerende, når man tænker på Amiga-markedets størrelse. Særligt efterspurgt har været deres opdaterede udgave af Virgin og Dino Dinis Goal. Nu på cd-rom har Goal 2000 solgt så mange kopier, så Alive var tvunget til at investere i ekstra duplikeringsudstyr for at kunne klare bestillingerne. I rusen efter de store salgstal lover Alive at komme med endnu flere nye titler i 2000, også til PPC.

Men Alive har nu også fortjent en god julehandel. De har selv gjort ufatteligt meget for at have produkter nok at sælge. Alene i december stod Alive for udgivelsen af følgende spil: ***Spherical Worlds***, ***Black Viper***, ***Fighting Spirit*** og ***Whales Voyage***. Alle disse har tidligere været udgivet på det tyske marked, så måske er de ikke helt ukendte for nogle, men de har ikke før været så let tilgængelige på det engelske marked. Som om det ikke var nok har de også udgivet ***Whales Voyage II*** samt det længe ventede ***Putty Squad***, så hvis nogle af disse titler frister bør du ikke tøve med at kontakte Alive... måske er de allerede udsolgte...

– En af månedens virkeligt glædelige nyheder kom fra *Epic Marketing*, der har sikret rettighederne til det fremragende adventurespil, ***Simon the Sorcerer II***. Dog ingen roser uden torne (eller grise uden orne – åh Gud, hvor jeg er dog dum og irriterende...)*(JA!, Jan og Peter)* for Epic bliver nødt til at have 500 forudbestillinger, før de tør give sig i kast med konverteringen. Når først det er sikret, så lover Epic at have spillet klar på kun otte uger. Prisen bliver på £30, og du kan kontakte Epic på
epicmarketing@dialin.net

– I nummer 11/99 kunne den trofaste læser nyde en udsøgt artikel (skrevet af ham der... århh... hvad er det nu han hedder... han er ellers så glimrende...), hvori det belgisk/tyske foretagende *Hyperion Software* fortalte lidt om deres tanker om Amiga-spil. Desuden løftede de sløret for hvad vi kunne se frem til fra deres hånd i 2000. De nævnte en del 3D-skydespil med baggrund i rummet, og det er netop et sådant som de her har præsenteret. Igen drejer det sig om en licens, denne gang fra *Interplay*. ***Freespace: The Great War*** er et rumkampspil af bedste skuffe hvor grafik og effekter er helt i top. Ben Hermans, direktør for Hyperion, citeres i pressemeddelelsen for følgende udtalelse: *"Vi er meget glade for at kunne bringe denne uforlignelige oplevelse til Amiga'en fordi denne genre har været mærkbart fraværende på Amiga-markedet i de seneste år. Med Freespace fortsætter vi med at levere bestsellers til Amiga-platformen. Hvis brugere nogensinde har manglet en grund til at opgradere, så er den her."*. De forventede systemkrav kommer til at være PPC, grafikkort (AGA under overvejelse), 32 MB og fuld understøttelse af 3D-acceleratorer. En '060-version er ikke udelukket, men den vil kræve en 3D-acceleration for at blive spilbar.



Man må sige at Hyperion er ved at placere sig i en position til for alvor at kunne udfordre ClickBOOM som Amiga-spilmarkedets ukronende konge. Med følgende spil i vente (med udgivelse i nævnte rækkefølge): ***Heretic II***, ***Shogo***, ***Worms: Armageddon*** og ***Freespace***, kan ingen andre firmaer præstere en bedre udgivelsesserie i år. Hvis Hyperion Software kan sælge det nødvendige ser de ud til at ville forsyne os med mange timers topunderholdning. Deres spil kan forudbestilles på
www.titancomputer.de

– Just som en udfordrer melder sig på valpladsen, træder den gamle kæmpe *ClickBOOM* ind på scenen med sit nye våben: ***TNT!*** Og nej, det drejer sig ikke om sprængstof, men derimod en eksplosiv udvidelse fra ClickBOOMs side. TNT står for *The New Tomorrow*, et projekt der sigter mod at genskabe Amiga som spilplatform i lighed med den genoplivning som Macintosh har

Heretic II

oplevet. I et åbent brev til Amiga-samfundet fortæller ClickBOOM om deres todelte plan. 1) Flere spil fra ClickBOOM i 2000, både originale og konverteringer. 2) Understøttelse af det nyeste hardware. ClickBOOM påpeger at deres store erfaring giver dem mulighed for at kunne opnå konverteringsrettigheder ganske let, men deres store problem består i at deres nuværende størrelse ikke tillader yderligere udvikling. Derfor vil ClickBOOM ansætte flere programmører der vil få opgaver både med hensyn til konvertering og originale spil. Desuden leder de efter dygtige 3D-programmører med kendskab til både Amiga og pc.

Gennemgående kendskab til C eller ASM er en nødvendighed, men hvis du føler at det er noget for dig, så kan du sende en ansøgning til ClickBOOM. Kontaktadressen findes på deres hjemmeside.

Den anden del af TNT handler om hardware og heldigvis vil ClickBOOM endelig begynde at understøtte PPC. De vil dog ikke opgive 0X0-serien, men fremover vil deres spil også findes i PPC-version. Til gengæld må vi nok se i øjnene at AGA-understøttelse hører fortiden og demoer til. Grafikkort er vejen frem og en samlet investering i et PPC- og grafikkort kan for en A1200-ejer ligge på under 5.000 kr. En pris der givet vil falde yderligere når brugte PPC-kort kommer frem ved udgivelsen af de nye G3-kort. Det lyder som en stor investering, men det er stadigt under hvad man ellers må betale for en moderne pc'er.

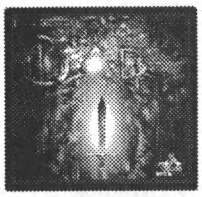
Men altså PPC fra ClickBOOMs side og derfor vil de, efter *ID Software*'s frigivelse af ***Quake***-koden, støtte en PPC-version til Amiga og de stiller hjemmesideplads til rådighed for en samlet indsats. Deres første PPC-spil på egen hånd bliver det 3 cd'er store adventurespil ***Nightlong***. Det kommer til at kræve '030 og grafikkort, dog anbefales en '040. Spillet koster 80 canadiske dollars, men forudbestiller man, falder prisen til $75. PPC-understøttelsen leveres gennem et særligt PPC-modul der skal købes ved siden af den almindelige udgave. Prisen ligger på 20 canadiske dollars, men ved forudbestilling falder den ligeledes med 5 dollars. Samlet kan man altså spare 10 canadiske dollars (ca. 40–45 kroner) ved at bestille direkte fra ClickBOOM nu, og man hjælper desuden endnu en gulerod på vej. Hvis ClickBOOM får 400 forudbestillinger på PPC-modulet, så vil de lave PPC-versioner af ***Z*** og andre kommende spil. Og endnu bedre, du kommer ikke til at vente længe på

Nightlong for udgivelsen er sat til 15. februar og ClickBOOM lover at begge versioner vil være klare samtidigt.

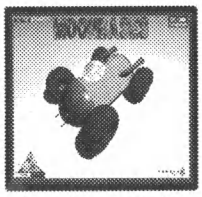
Med originale spil som ***Capital Punishment***, ***Napalm*** og ***T-Zer0*** samt konverteringer af ***Myst*** og ***Quake*** forventer vi høj kvalitet fra ClickBOOM.

Med TNT-projektet og de allerede annoncerede udgivelser *Nightlong*, *Euroburn: Napalm 2* og *Z* plus deres accept af PPC kan vi se frem til endnu et forrygende år fra deres side. □

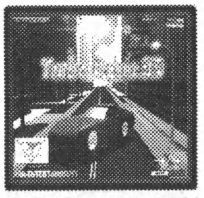
NU med mere end 1000 titler på lager viser Alive, at når det drejer sig om spil, er vi suveræne!


Blade £9,99

The Prophet £19,99


Moonbases £14,99

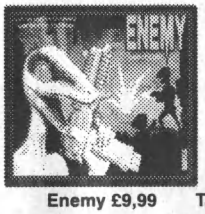
Phoenix Fighters £14,99


Turbo Racer 3D £14,99

Virtual GP £19,99

Abuse £14,99

Foundation DC £14,99


Enemy £9,99

Tales from Heaven £19,99

Descent £14,99

Star Fighter £19,99

Quake £27,99

Wasted Dreams £24,99

ALIVE Adventure

Airbus A320	£12,99
B17 Flying Fortress	£12,99
Big Red Adv CD	£ 9,99
Blockhead 2	£ 7,99
Cannon Fodd Disk/CD	£ 4,99
Civilization CD&Disk	£ 9,99
Colonizations	£12,99
Darkseed Disk/CD	£ 9,99
Dog Fight	£12,99
Dune 2	£14,99
F15 Strike Eagle 2	£ 9,99
F19 Stealth Fighter	£ 9,99
FrontierElite2 Disk/CD	£14,99
Global Effect CD	£14,99
Gunship 2000 AGA	£12,99
Heimdall 2 AGA	£ 4,99
Imperator	£14,99
Legends Disk/CD	£ 7,99
Lure of the Temptress	£19,99
Napalm CD	£29,99
Medieval Warriors	£ 9,99
Minskies Abduction	£ 4,99
Monkey Island 1or2	£19,99
Myst CD	£27,99
Operation Combat 2	£ 9,99
Populous 2	£19,99
Railroad Tycoon	£12,99
Red Mars CD	£19,99
Simon the Sorceror	£ 9,99
Sim City 2000 AGA	£ 9,99
Sim Life ECS/AGA	£ 9,99
Sixth Sense Disk/CD	£14,99
Syndicate	£19,99
The Clue Disk/CD	£14,99
Theme Park Disk/CD	£ 7,99
Timekeepers	£ 7,99
UFO ECS/AGA	£12,99
Valhalla 1,2or3 each	£ 7,99

ALIVE Sport

Advantage Tennis	£ 7,99
All Terrain Racing	£14,99
Blitz Tennis	£ 4,99
Brian Lara Cricket 96	£ 9,99
Burn Out AGA	£ 7,99
Daily's Horse Racing	£ 7,99
Eat the Whistle CD	£ 9,99
Euro League Manager	£ 9,99
Fifa Int'l Soccer	£ 7,99
Flyin High CD	£14,99
Football Glory	£ 4,99
Kick Off 2	£ 4,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Nigel Mansell Disk/CD	£ 9,99
On The Ball ECS/AGA	£14,99
PGA Golf	£ 9,99
Pinball Damage CD	£14,99
Pinball IllusionsAGA	£ 4,99
Player Manager2AGA	£ 9,99
Rally Championships	£ 9,99
Roadkill Disk/CD	£ 4,99
Road Rash	£ 7,99
Rugby League Coach	£ 4,99
Sensible Golf	£ 9,99
Slam Tilt AGA	£ 7,99
Speedball	£ 4,99
Street Racer Disk/CD	£ 7,99
Super Skidmarks+CD	£ 7,99
Super Tennis Champs	£ 9,99
SWOS 97/98	£12,99
Tennis Cup 2	£ 4,99
Turbo Trax	£ 4,99
Ultimate Soccer Man'	£14,99
Virtual Karting AGA	£ 4,99
VirtualKarting2Disk/CD	£ 9,99
World Leader Board	£14,99
XTR AGA	£ 9,99

ALIVE Action

Aftershock (for quake)	£14,99
Apano Sin CD	£14,99
Breathless AGA	£ 9,99
Banshee AGA	£ 4,99
Chaos EngineDisk/CD	£ 4,99
Dangerous Streets	£ 7,99
Damage	£ 9,99
Desert Strike	£ 9,99
Death Mask	£ 4,99
Doom Trilogy CD	£14,99
Final Doom CD	£ 9,99
Final Odyssey CD	£ 7,99
Genetic Species CD	£29,99
Gloom Deluxe	£ 4,99
Guardian Disk/CD	£ 4,99
Jetstrike Disk/CD	£ 9,99
JurassicPark AGA	£ 9,99
Mortal Kombat	£ 9,99
Myth	£ 4,99
Ninja Warriors	£ 4,99
OloFight AGA	£14,99
ProjectX	£14,99
Pulsator CD	£14,99
Q!Zone (for quake)	£ 9,99
Rise of Robots	£ 4,99
Second Samural AGA	£12,99
Skeleton Krew AGA	£ 4,99
Shadow Fighter AGA	£14,99
Shadow of theMoonCD	£14,99
Strangers CD	£ 7,99
T-Zero CD	£29,99
Trapped 2 CD	£19,99
X-Men (for Quake)	£19,99
XP8 ECS/AGA	£ 4,99
WipeOut CD	£29,99
Worms DC AGA	£12,99
Zeewolf 1or2	£ 4,99
Zombie Massacre	£14,99

ALIVE Platform

Allo Allo	£ 4,99
Base Jumpers	£ 4,99
Bog Rats	£ 7,99
Brian The Lion CD	£14,99
Bubble Bobble	£ 9,99
Bubba N' Stix CD	£ 4,99
Bubba N' Squeak	£ 4,99
Chuck Rock 1or2	£ 4,99
Charlie J Cool	£ 4,99
Dennis AGA	£ 9,99
Exile ECS/AGA	£ 9,99
Flood	£ 7,99
Flash Back	£14,99
Forest Dump	£ 7,99
Gulp Disk/CD	£ 4,99
Impossible Mission	£ 4,99
JamesPond2ECS/AGA	£ 4,99
KangFu CD	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
Lemmings 2	£14,99
Marvin's Adv AGA	£ 4,99
Morph Disk/CD	£ 9,99
NaughtyOnesDisk/CD	£ 4,99
onEscapee CD	£24,99
Putty	£ 7,99
Pushover	£ 9,99
Ruffian	£ 4,99
Silly Putty	£ 9,99
Snapperazzi	£ 4,99
Soccer Kid AGA	£14,99
Super Putty CD	£ 9,99
Superfrog CD	£14,99
Sword	£14,99
Tin Toy AdventurAGA	£14,99
Trolls Disk/CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk/CD	£ 4,99

ALIVE Compilations

A7+ CD	£ 9,99
Adventurers Lair CD	£19,99
Amiga Classix CD	£12,99
Arcade Classix CD	£12,99
Mutantology CD	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Coll' CD	£14,99
The Isiona Coll' CD	£14,99
Vulcanology CD	£ 9,99

ALIVE Kids

Bertie's KingdomCD	£ 9,99
CJ In The USA	£ 4,99
Count Duckula 1or2	£ 4,99
Dino Detective	£ 4,99
Dizzy Fantasic	£ 4,99
Dizzy Prince Yolk	£ 4,99
Dizzy Magic Land	£ 4,99
Dizzy 6 Pack CD	£19,99
Duck Tales	£ 7,99
Huckleberry Hound	£ 4,99
Kids Rule OK 1or2	£ 4,99
Mickey's 123	£ 7,99
Pixie & Dixie	£ 4,99
Playdays	£ 4,99
Playdays Paint	£ 4,99
Scooby-Doo	£ 7,99
Sooty and Sweep	£ 4,99
Steg the Slug	£ 4,99
Super Seymour	£ 4,99
The Flintstons	£ 7,99
The Jetsons	£ 7,99
Tom & Jerry	£ 4,99
Top Cat	£ 7,99
Wacky Racers	£ 7,99
All 10/10 Range each	£ 4,99
All ADI Range each	£ 4,99

The Pulse **er et 24 sider** GRATIS **trykt katalog om Amiga-spil, seriøst software og hardware. Der er cirka seks spilanmeldelser i hvert nummer, inklusiv mange eksklusive anmeldelser, såsom denne måneds anmeldelse af Virtual GP. Der er også to klassiske anmeldelser hver måned samt en køber-guide til seriøst software og hardware. Så er der en dobbelt side med alle Amiga-nyhederne. For et år siden var The Pulse kun på 16 sider, men i dag har det 24, farve for- og bagside og udvider hele tiden. The Pulse præsenterer næsten 700 forskellige spil med over 300 ændringer hvert nummer. Det har også fire sider om seriøst software og hardware. Så hvis du gerne vil have en fuld oversigt over Amiga-software og -hardware uden at skulle gennemgå alt pc-skidtet, så ring til nummeret nedenunder, fordi ligesom Alive selv, så er alt i The Pulse "Powered by Amiga" (100% ægte)** Ring og få dit gratis eksemplar nu!

ALIVE mediasoft LTD.

P&P £2.50 Per Item Up to max £30

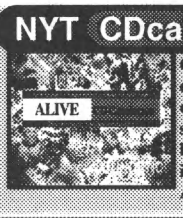
Po Box 940 Dep:0E
Nottingham NG17 7FA
England

Tel: +44 (0) 1623 467579

WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4

GRATIS ved alle ordrer Over £20



CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun £3.

At bestille hos Alive Mediasoft

■ At købe produkter hos en udenlandsk forhandler er noget anderledes end at gå ned i Brugsen og købe en liter mælk, mens det er egnetlig ikke er så forskelligt fra almindelig postordresalg i Danmark.

Problemet der kan være er naturligvis de forskellige valutaer, og det at føre beløbet sikkert frem til sælgeren, som i dette tilfælde Alive Mediasoft.

Et alment råd skal dog være at jeg synes du skal starte med at snakke med din bank om det, da det jo er et af deres specialer.

Prisen: Da forskellen mellem engelske pund (£) og danske kroner (DKr) kan variere lidt, gør priserne det også, men som regel er kursen 11–12 DKr. pr. £.

Det vil sige at et spil som f.eks. Napalm som koster 29.95£ i danske kroner koster et sted mellem 329,45 og 359,40 (+porto) afhængigt af af den aktuelle kurs, men denne problemstilling kan banken sikkert hjælpe med, ellers er der en hjælp-side på Alive's hjemmeside.

Følgende tekst er funde på Alive's hjemmeside og naturligvis fordansket efter beste evne.

På deres hjemmeside (***www.innotts.co.uk/alive-mediasoft***) kan man finde en ordreform som de vil have at man printer ud og sender til dem og den ser sådan ud:

Name *(navn)*:
E-mail *(e-post-adresse)*:
Address *(adresse)*:
Town *(by)*:
Country *(land)*:
Post code *(postnummer)*:
Telephone *(telefon)*:
I am Paying by: Cheque / Postal order
(jeg betaler med: Check/postanvisning – angiv den ønskede)
I would like to order the following:
(Jeg vil gerne bestille følgende)

Anden del af skemaet indeholder:
Game *(spil-titel)*
Media *(medie – cd el. diskette)*
Price *(pris)*
P & P *(porto/forsendelse)*

Sedlen skal så sendes til:
Alive Mediasoft, PO Box 940
Kirkby-in-Ashfield
Nottingham
NG17 7FA
England

Forsendelse for de fem første produkter koster £ 2,00 pr. stk. når man bor i europa, men udenfor England. Over fem produkter er forsendelsen for disse gratis, altså max. £ 10,00.

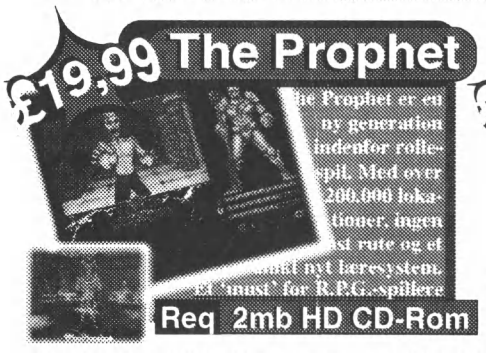
Ved betaling med check eller postanvisning skal der betales i engelske pund, men hvis man vedlægger ekstra 10 pund til sin ordre, kan man lave sin betaling i egen veluta og Alive vil så selv veksle det til £.

Man kan også overføre beløbet via sin bank og når dette er gjort skal man sende en e-post på denne adresse:
jenniealive@innotts.co.uk

Alive's bank er: ***Barcalys Bank, PO Box 57, Mansfield, Notts NG18 1HT, England.***

Kontoen er: ***20-55-62*** *(type/reg. nr)* & ***40533726*** *(bank konto nr.)* □

Med mere end 700 forskellige på lager har Alive alle de spil, som du får brug for (100% AMIGA)



ALIVE Adventure

Darkseed CD&Disk	£14,99
Dungeon Master 2	£ 9,99
Foundation DC NEW	£14,99
Moonbases NEW	£19,99
Napalm	£29,99
Labyrinth of Time NEW	£14,99
Red Mars NEW	£19,99
Sabre Team (CDorDisk)	£ 9,99
Sim City 2000	£ 9,99
Star Trek 25th Aniv	£14,99
Wasted Dreams NEW	£27,99

ALIVE Sport

Goal 2000 NEW	£14,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Pinball Illusions	£ 4,99
SWOS 97/98	£12,99
Virtual GP NEW	£19,99

ALIVE Compilations

Amiga Classix	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Collection	£14,99
The Islona Collection	£24,99
Vulcanology	£ 9,99

ALIVE Action

Apano Sin NEW	£14,99
Banshee	£ 4,99
Doom Trilogy 68k&PPC	£14,99
Enemy	£ 9,99
Genetic Species	£27,99
OloFight	£14,99
Quake (TQC Free)	£27,99
Skeleton Krew	£ 4,99
Star Fighter NEW	£19,99
Trauma Zero NEW	£29,99
XP8	£ 4,99

ALIVE Platform

Base Jumpers	£ 4,99
Bog Rats	£ 7,99
Flood	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
onEscapee	£22,99
Ruffian	£ 4,99
Superfrog CD NEW	£14,99
Trolls Disk&CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk&CD	£ 4,99

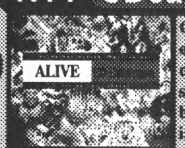
Alive's 24-siders gratis trykte katalog The Pulse fyldt med spil-anmeldelser, nyheder, Previews m.m.

ALIVE mediasoft LTD

FREE P&P Don't Be Penalised Use Alive's New Service and get free P&P

Po Box 940 Dep:AA
Nottingham NG17 7FA
Tel: +44 (0) 1623 467579
Åbningstider 10:00-19:00
mandag til fredag
WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4 £3



CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun 3.

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. Pc- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

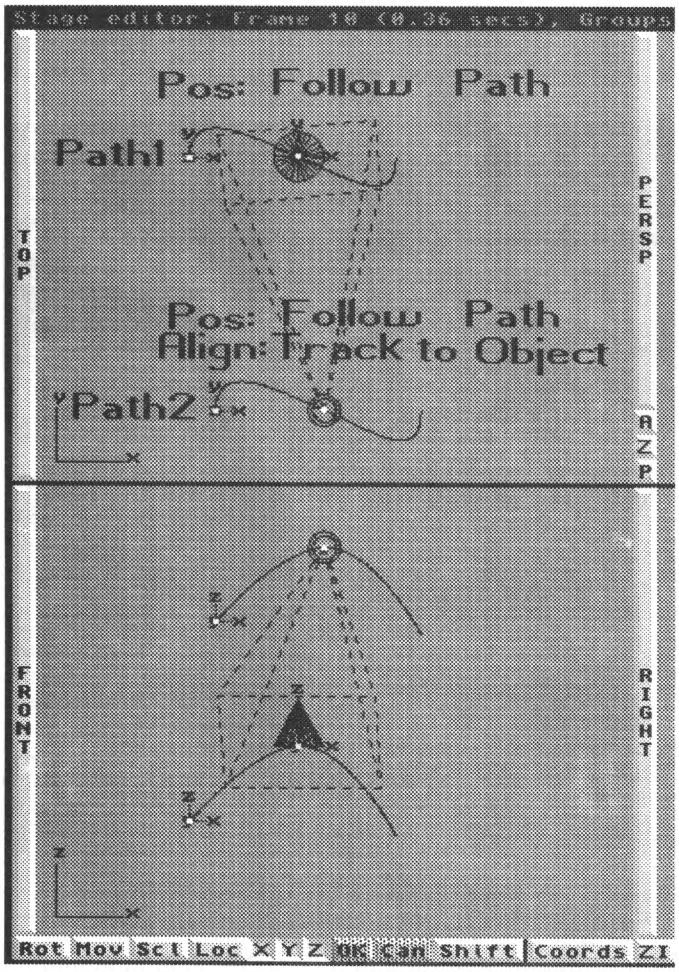
Imagine

? Hej AmigaAdvis...
Jeg ville høre om I kunne hjælpe mig i Imagine (v.4.0) med hvordan man får Object'er til at følge efter andre Object'er. F.eks. kameraet til at følge efter et Object der bevæger sig på en Path. Altså kameraet der flytter sig i forhold til Object'et, men holder sig pænt på (samme) afstand hele tiden.

Mvh.
Tom Pedersen

PS: Ved I, om der er mulighed for radiosity og rendering på flere amiga'er (i netværk) i de nye versioner af Imagine?

! Hej Tom.
Det kan man ved at lave en Path og kopiere den, og så lade objektet følge den ene og kameraet den anden der så skal placeres i en passende afstand, til den objektet følger.



Ved at lade kameraet være "align to object" skulle det løse problemet.

Hilsen
Leif Mortensen
Amiga Advis

Cd-rom-brænder, eller hva?'

? Hej.
Først tak for et udmærket dansk Amiga-magasin som jeg læser med stor interesse hver gang det jeg tager det ud af postkassen. Men til det væsentlige som er et spørgsmål om cd-rom-brændere.

For øjeblikket har jeg en standard A4000/040 med 2 MB Chip & 16 MB Fast-ram med div. tilbehør som printer og et enkelt eksternt diskdrev. P.t. med kick 3.0 med tilhørende WB. Tillige med to harddiske på 850 MB og på 4.3 GB.

Spørgsmålet er hvad jeg derudover skal satse på ved investering i en cd-rom-brænder.

Som jeg ser det er der flere muligheder:

1. Ide-fix, som giver flere IDE-tilslutninger.
2. En SCSI-controller til en SCSI-cd-rom-brænder.
3. A4000 Power Flyer Gold Edition som jeg kun har set i en reklame fra Power Computing i Amiga Format. Jeg mangler stadig at læse anmeldelsen af produktet.
4. Eller noget helt andet såsom en opgradering af processoren.

Jeg har forhørt mig rundt omkring, men har ikke kunnet få noget klart billede af hvad der er bedst og heller ikke koster en herregård.

Jeg vil derfor gerne høre jeres mening om hvad der er værd at satse på og fordele/ulemper ved de forskellige muligheder, tillige med et overslag over priserne.

Endvidere om der er en slags "facitliste" til hvilke brændere/firmaer som man trygt kan købe og hvilke man umiddelbart skal undgå, af hensyn til kompatibiliteten.

Skal jeg opgradere til OS 3.5, hvilket jeg påtænker, er det nødvendigt med et cd-rom-drev, men idéen med en brænder er selvfølgelig også at kunne lave back-ups af harddiskene da jeg har en del på som jeg nødigt skulle miste.

Evt. også kunne lave mine egne musik-cd'er med det bedste musik fra samlingen. Desuden fås flere og flere programmer jo også kun på cd, hvis man også gerne vil have bonus-programmerne.

Jeg håber at i kan svare på ovenstående så jeg har noget at arbejde videre med.

Med venlig hilsen
Bo Kanstrup

! Tak for brevet Bo!
Du stiller en hel del spørgsmål, men lad os nu se. Det er en god idé at købe en cd-rom-brænder – fordelene ved du jo nok selv hvad er. Men hvad skal man vælge?

Personligt ville jeg vælge en SCSI-brænder da der skulle være nogle store fordele ved at benytte dette interface. Bl.a. kan man kopiere fra ét cd-rom-drev til et andet uden at CPU'en skal afbryde processen. Dette kender jeg flere der

synes er godt. SCSI er dog også lidt dyrere, men det er vel op til smag og behag.

IDE/Atapi er den billige løsning. IDE-FIX'97 understøtter stort set alle atapi-cd-rom-drev. Hvis de kan monteres i IDE-FIX'97 og afspille, kan de også optage. Mit råd til dig skulle nok være at skaffe dig demo-udgaven fra Aminettet og prøve selv. IDE-FIX kan dog ikke brænde cd'erne for dig, her skal programmer som Make-CD ind. Make-CD understøttes af IDE-FIX så der skulle ikke være problemer dér. Men SCSI er der ingen problemer med overhovedet (ikke hvad jeg ved af).

Der var også et spørgsmål om processorer. Jeg går ud fra at det er MC680x0-processoren du snakker om. Det er et rodet marked hvad angår denne processor-type. Den gamle MC68000-processor på 7,14 kHz kan man finde overalt. Men MC68060-processoren er lidt af en svær sag at få fingrene i. Jeg har selv været på jagt efter den og ved at den koster omkring de 2.000 Kroner. Amiga International sælger ikke ud af MC68060-processoren – det er hvad jeg har fået at vide fra dem – så man skal tage kontakt til en elektronik-forhandler der kan komme i kontakt med Motorola Semi-conductors. Men det koster opefter. Prøv evt. en tysk eller engelsk forhandler og se om de lagerfører den.

Til det sidste skal det siges at OS3.5 understøtter cd-rom-drev og jeg tror ikke at der skulle være problemer med at få Make-CD eller andre programmer til at køre på dette OS. Og alligevel; jeg har fået at vide at brænder-programmet Master ISO *ikke* virker under OS 3.5. Men jeg har desværre ikke selv erfaring med OS3.5 endnu.

Håber at det var svar nok.

Michael Andreasen
Amiga Advis

PowerPacker, LhA m.m.

Hej AA.

1. Kan programmet "PowerPacker Professionel " stadigvæk købes? Hvis ja, hvor kan jeg så købe det henne? Findes det i en version som kan udnytte en 060'er og/eller PPC?

2. Hvordan registrerer jeg mig som bruger af programmerne LHA og LZX?

3. Angående AmigaOS 3.5. Virker det på BlizzardPPC 603e+-kortet ? Jeg har tidligere læst her i AmigaAdvis at Phase5 og H&P ikke kan med hinanden, og jeg tror ikke på at de er blevet gode venner.

Ellers tak for et godt blad.

Mikael Arling

Hej Mikael.

1. Mig bekendt er der ikke blevet arbejdet videre på PowerPacker i adskillige år, og jeg tror ikke det kan købes nogen steder mere (suk). Det understøtter ikke direkte 060'eren, men virker på den uden problemer. PPC er til gengæld kun en drøm... – Og dog... Under min søgen fandt jeg noget der lignede en UNIX PowerPacker-udpakker bl.a. også compileret til Amiga'er med PPC! Prøv via diverse søgemaskiner på nettet...

2. Efter lang tids stilstand har nogle andre overtaget udviklingen/ejerskabet af LhA og 'degraderet' den til freeware, så den skal ikke registreres. LZX er det derimod ikke lykkedes mig at finde nogle nyttige informationer om...

3. Der var nogle problemer omkring WarpOS version 8 (eller deromkring), men den der følger med AmigaOS 3.5 er version 15 og det er der ingen problemer ved – jeg kører selv med WarpOS/PowerUp side om side (på en 604 ganske vist, men det betyder jo intet i denne sammenhæng).

Venlig hilsen
Peter Andersen
Amiga Advis

ZIP-drev til Amiga'en

Hej Amiga Advis.

Jeg har et konkret spørgsmål som jeg er overbevist om at netop I kan svare på. Jeg skal bruge et ZIP-drev til min Amiga som samtidigt kan benyttes på en pc. Kan du anbefale én eller flere løsninger? Jeg har ledt forgæves, men kan ikke umiddelbart finde en løsning der passer til begge platforme.

Mvh.
Hans F. Olsen

Hej Hans.

Jeg går ud fra at du vil have et eksternt ZIP-drev til din Amiga/pc. Og der er faktisk en eller flere løsninger.

1: Du kan købe et ZIP-drev med et inbygget SCSI- og parallel-interface. Dette drev er eksternt og kan derfor flyttes mellem din Amiga og pc. Du skal dog have en SCSI-kontroller i din Amiga (med eksternt SCSI-stik).

2: Du kan bruge to ZIP-drev, det ene internt i din Amiga (IDE eller SCSI), og det andet – evt. et parallelt ZIP – til pc'en (det er denne løsning jeg bruger).

3: Til sidst er der den dårlige løsning. At købe et parallelt ZIP-drev og bygge den famøse PPAZIP-adaptor til Amiga'ens parallelport. Jeg har prøvet på at få denne løsning til at virke, men det er håbløst; Amiga'en går ned hele tiden.

Jeg håber at dette er svar nok på dit spøgsmål.

Hilsen
Michael Andreasen
Amiga Advis

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

KØBES:

SÆLGES:

Blizzard 603e: 040/25 Mhz ppc 200 Mhz, 64 Mb ram.
1.800,- eller bud.

Michael, 38 11 46 04
(best mellem 0900-1200)

BYTTES:

NÆSTE NUMMER

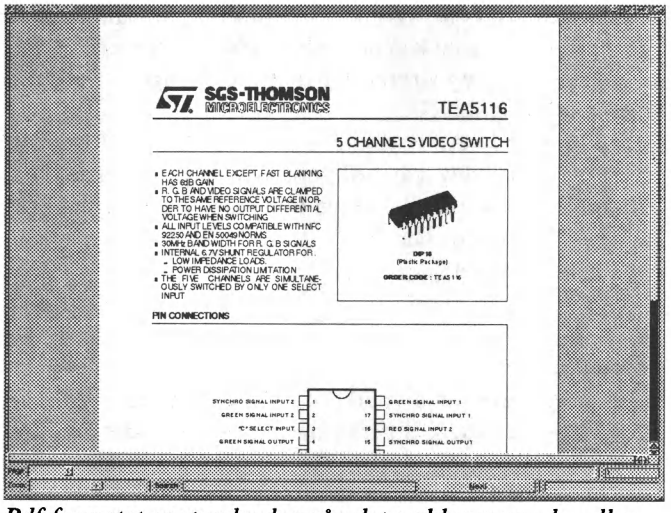
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 13
- **Can you IMAGINE that?** – Del 26
- **Apdf** – Læs PDF-dokumenter på Amiga'en
- **QuakePPC** – Nå ja, er en forklaring nødvendig?
- **Interview med ClickBOOM**
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



*Pdf-formatet er standarden når det gælder manualer eller som her et datablad for en IC. **Apdf** er programmt til at læse filerne med på Amiga'en.*

PÅ GENSYN D. 20. JANUAR!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du overveje at abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	81,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00	(=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00	(=kr. 26,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende antal kroner i beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 33 i oktober, nr. 34 i december, nr. 35 i februar (2000) osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i månden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 23–33 ..... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8..... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 33 i oktober, frist den 1/10-1999
Aminet 34 i december, frist den 1/12-1999
Aminet 35 i februar (2000), frist den 1/2-2000

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

EFTERÅRSUDSALG !!!

Blå Sandberg musemåtter eller cd fra Haage & Partner med demos, patches og information Nu **19,-**

Strømtyve eller 10 disketter i plast-etui. Nu **29,-**

Bump'n'Burn, IDE-kabler(80cm), Netnews Offline vol. 1 eller Zoom cd release 2. Nu **49,-**

Aminet cd'er ring og hør om vi har dem du mangler. Nu **79,-**

Mitsumi keyboard, Eagle keyboard, Design Works, Speedking joystick, Banshee, Worms, The official Octamed 6 cd by Wierd Science, p.os prerelease eller Battle Chess. Nu **99,-**

Sort Amiga-mus, Worms Directors Cut, F-29 retaliator, Total Carnage eller The Speris Legacy. Nu **149,-**

Maxon Magic, Amiga Desktop Video cd, Sounds Terrific by Weird Science, E.M.Computergraphic Phase2, E.M.Computergraphic Phase 3, The cds collection eller Fields of glory. Nu **199,-**

Optical mouse eller HD-skuffe. Nu **249,-**

E.M.Computergraphic Phase 4, PageStream Gary's effects, PageStream basic borders, PageStream geo borders, Quake eller SuperView Productivity Suite. Nu **299,-**

PFS 3, Masterclips35000 Premium Image Collection, Megalosound, Napalm,Power Up Effects, Powereffects 1, Powereffects 2, Picture Manager Professional 5.5 eller Olofight. Nu **399,-**

ProMidi interface, Kickstart, Hvem byggede Danmark? eller Wordworth 6 Office. Nu **499,-**

iBrowse 2. Nu **549,-**

Make CD, Creativ Impulse vol. 1, Creativ Impulse vol. 2, Scala MM400, RBM daughterboard med 7 zorro-slots, Adorage Magic DVE 1 eller Adorage magic DVE 2. Nu **899,-**

Animage eller Adorage 2.0. Nu **1095,-**

BVision PPC 8 MB eller RBM daughterboard ex med 5 zorro-slots . Nu **1699,-**

StormC eller Amiga 1200. Nu **1995,-**

Picasso 4 grafikkort. Nu **3295,-**

KIWI Multimedia

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel. 47-389639 Fax: 47-389638
Forbehold for trykfejl. Alle priser er incl. moms
Disse tilbud gælder til og med fredag den 20/11 eller så længe lager haves